PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2004 SZEPTEMBER

799,- FT

KONZOL

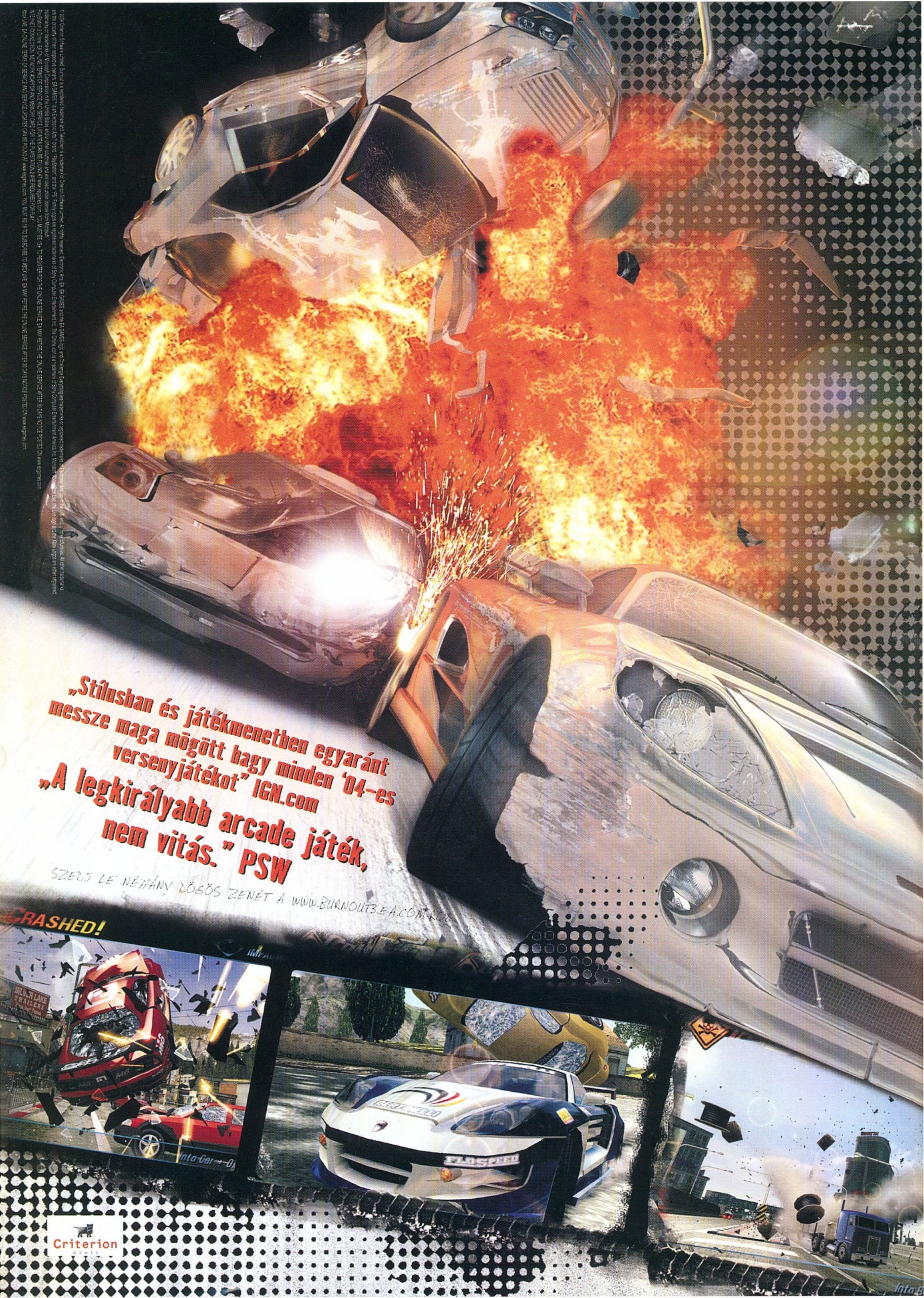


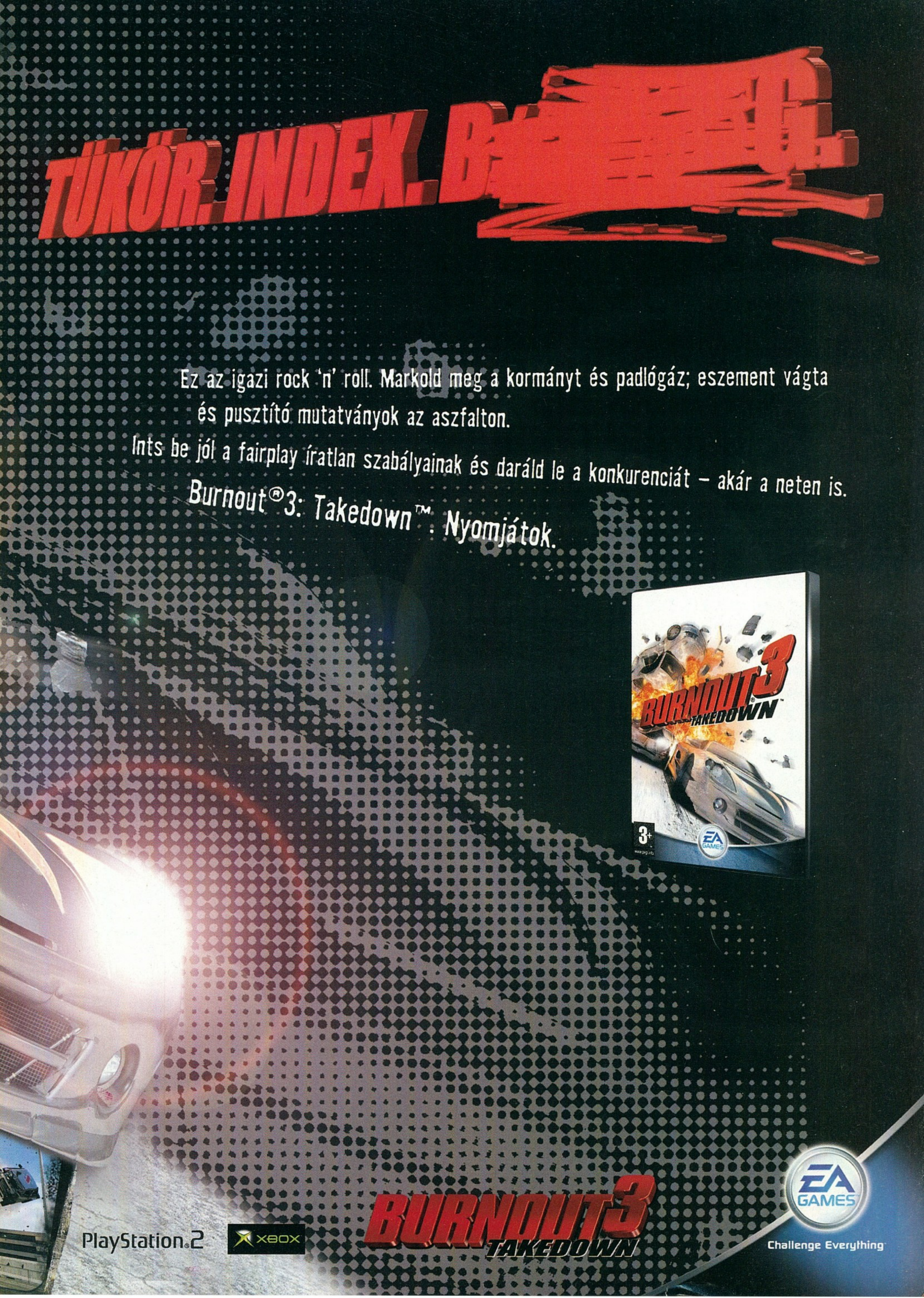
APOKALIPSZIS MOST!

SHELLSHOCK: NAM '67 (PS2)

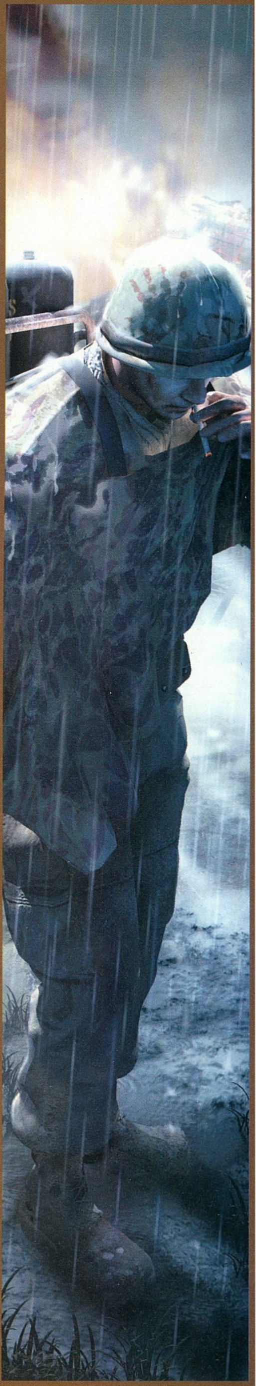
VI TÉMÁNK: VIZUÁLIS MÁMOR 2. RÉSZ • PIXELHŐSÖK: A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI • HARDVER: SYSTEM LINK

EADHUNTER REDEMPTION • SILENT HILL 4 • KINGDOM UNDER FIRE • SHADOW OPS • SUDEKI • TALES OF SYMPHONIA


„Stílusban és játékmenetben egyaránt messze maga mögött hagy minden '04-es versenyjátékot" IGN.com
„A legkirályabb arcade játék, nem vitás." PSW
SZEDJ LE NÉHÁNY DÖGÖS ZENÉT A WWW.BURNOUT3.EA.COM-RÓL
CRASHED!
Criterion


TÜKÖR. INDEX.
Ez az igazi rock 'n' roll. Markold meg a kormányt és padlógáz; eszement vágta és pusztító mutatványok az aszfalton.
Ints be jól a fairplay íratlan szabályainak és daráld le a konkurenciát – akár a neten is.
Burnout®3: Takedown™. Nyomjátok.
BURNOUT 3 TAKEDOWN
PlayStation 2
XBOX
EA GAMES
Challenge Everything

TARTALOM



AKTuális 75

2004 SZEPTEMBER – A NAGY ÚJRAKEZDÉS HÓNAPJA

A nagy nyári szünetünk után mindig úgy néz ki a szerkesztőség, mint egy háborús taktikai koordinációs központ. Minden létező felületet ellepnek a CD-k és DVD-k, szórólapok, faxok, kezelési útmutatók, és úgy nagyjából minden elképzelhető okosság, ami egy 576 Konzol megszületéséhez kell. Jönnek-mennek a telefonok, emailek, csomagok. Az újságírók szinte naponta zarándokolnak el a szerkesztőségbe, hogy felvegyék az új munkákat, vagy leadjanak valamit, amivel épp elkészültek.

Ennek a látszólagos káosznak a közepén ülök én, a főszerkesztő. Hosszú évek tapasztalata, hogy ilyenkor az a legjobb, ha az ember megőrzi a hidegvérét. A kapkodás végzetes hiba! A nyári viszonylagos szoftvercsend és a kihagyott egy hónap után ugyanis olyan mennyiségű anyag gyűlik össze augusztus végére, szeptember elejére, hogy már előre tudom: *minden úgysem fog beférni.* Azzal is tisztában vagyok, hogy felesleges erőlködni: szinte biztos, hogy lapzárta környékén fut majd be valami olyan nagy cím, amit mindenképpen be kéne rakni, ezért viszont ki kell dobni valamit, ami tegnap még húzóerőnek számított. Így aztán, fogom a kilövést (az oldalkiosztás „tervrajzát"), és szépen beírok, radírozom, beírok, radírozom, beírok…

Aztán végül, amikor már kétszer annyi cikk van a gépen, mint hely az újságban, persze kialakul a végleges verzió. Az idén azért elég jól sikerült összehozni a témát…

Az 576 online fórumain már rebesgettem, hogy szeptembertől nagyon rágyúrunk az „információs" cikkekre, hogy ismételten, sokadszorra bebizonyítsuk: az 576 Konzol komolyan törődik a gamerek igényeivel és tudásszomjával. Ennek jegyében folytatjuk **Pixelhősök…** sorozatunkat, melyben a következő két hónapban a videojáték-ipar régi és új nagyágyúival ismertetünk össze titeket. A **Hónap Témájá**ként egy hihetetlenül aprólékos, sok utánajárással elkészített vásárlási tanácsadót olvashattok a konzolokhoz használható „vizuális megjelenítőkről". **Hardver Rovat**unk is valami hasonló: nem kis melóval összegyűjtöttük és leteszteltük nektek az Xbox-os system linkes anyagokat, hogy véletlenül se maradhasson ki egy sem az életetekből! (BIG cikk most nincs, de kiküldött tudósítónk elárulta, hogy már megvette jegyét az idei Tokyo Game Show-ra, tehát… ;)

Sajnos, valami adminisztratív hiba folytán a beígért Burnout 3 tesztverziókat nem kaptuk meg az EA-tól, így az a Multi Teszt a jövő hónapra marad. Szereztünk viszont **Eve of Destruction**t, **Second Sight**ot, **Richard Burns Rally**-t és **Silent Hill 4**-et, és nagy örömünkre egy sokat emlegetett csemege, a **Headhunter: Redemption** is befutott.

Szinte gyermeki lelkesedéssel fogadtam a **Shellshock: Nam '67** PS2-es verzióját, ami eredeti terveimmel ellentétben végül Dzsonnál kötött ki. Más kérdés, hogy az Xbox változat pont lapzárta előtt bukkant fel, így ezt sajnos nem tudtuk multiban tesztelni.

Xbox-ra még időben kaptuk kézhez a **Kingdom Under Fire: The Crusaders**-t, ami 9.5 pontos értékelésével egy Boxost sem hagyhat hidegen!

A kényszerű Gamecube csendet is sikerült megtörnünk, méghozzá egy zsír **Tales of Symphonia** és egy kedves **Harvest Moon** teszttel.

Anyag tehát van bőven, és az újdonságok egyre csak érkeznek. A jövő hónapban hasonlóan gazdag programfelhozatallal találkozhattok! Addig is… olvassatok!

Martin

Oh, majd' elfelejtettem: az 576 Konzol és a Playstation 2 jóvoltából egy kis ajándékot találtok beragasztva a 43. oldalon. Használjátok egészséggel!



20 Second Sight



22 Richard Burns Rally



24 Silent Hill 4



52 Shellshock: Nam '67



32 Headhunter: Redemption



54 Crimson Tears



58 Kingdom Under Fire: The Crusaders



66 Sudeki



68 Tales of Symphonia



71 Harvest Moon: A Wonderful Life



73 Astro Boy: Omega Factor



75 Hamtaro: Ham-Ham Games

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

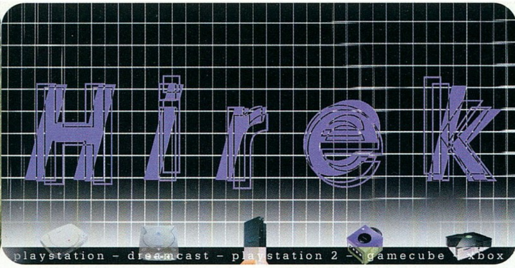
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Helling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap 1#: Shellshock: Nam '67 (PS2)
Címlap 2#: Silent Hill 4 (PS2, Xbox)







SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (XBOX / PS2 / GC / N-GAGE)

Az *Ubi Soft* év elején védette le magának a **Splinter Cell: Chaos Theory** címet – az akkor feltételezésünk igaznak bizonyult, valóban a Splinter Cell harmadik epizódjának (al)címéről van szó; a jelek szerint az Ubi a Pandorra Tomorrow-val felhagyott a számozással.

2008-ban járunk, a világ szépen lassan süllyed a



káoszba: az áramkimaradások, a tőzsdei rendszerek és információs gócpontok elleni támadások rendszeressé váltak. Az informatikai hadviselés az általános stabilitást veszélyezteti – a nyomok



Észak-Koreába vezetnek [a játékfejlesztők mostanában szívesen használják ezt a helyszínt, a *Ghost Recon 2* és a *Pandemic Mercenariese* is itt játszódik].

A probléma megoldásának terhe ismét Sam Fisher bátyó széles vállaira nehezedik: emberünk új technológiák és új harci eszközök (kísérleti fegyverek, ravasz késhasználat és közelharci technikák) bevetésével igyekszik rendet tenni a káoszban. A missziókat a korábbinál nyitottabb pályatervezés, a sok opcionális (másodlagos) objektíva, és az előző részekben megtapasztaltnál jóval intelligensebb ellenfelek (ügyesen használják ki a környezetet, emlékeznek a gyanús dolgokra) teszik majd izgalmassá. A grafikáról nem akarok sokat ömlengeni (ezt majd megtesszük, ha tesztelésre kerül az anyag), legyen elég egy szó: *gyönyörű*. Az Xbox-os videókat elnézegetve (leginkább ezt a verziót mutogatják) megállapítottuk, hogy az Ubi remek munkát végez a sorozat harmadik részével, megdöbbentő, hogy milyen grafikai fejlődést voltak képesek produkálni ugyanazon a platformon – pláne úgy, hogy az előző részek is piszok jól néztek ki.

Az eddig soha nem látott lehetőségeket felvonultató (adott egy magas ablak: egyik társunk bakot tart, a másik pedig felmászik a vállán, hogy elérje az ablakot), csoportos multiplayer küzdelmeken kívül végre online / offline kooperatív módusz is rendelkezésünkre áll majd. Megjelenés: 2004 végén (Xbox-ra), a Playstation 2 / Gamecube verziók 2005 elején érkeznek, és lesz N-Gage változat is, szintén 2005 első felében.

BERSERK (PS2)

A **Berserk** nem friss bejelentés: már kint volt az idei E3-on is, csak akkor valahogy kimaradt a szórásból. Most azért foglalkozunk vele, mert egyrészt







NAGYON kedvelem a játék alapjául szolgáló animét, másrészt pedig pont a napokban játszottam a PS2 változat japán demojával. A (ex) Dreamcast tulajok talán emlékeznek még a *Sword of Berserk*-re: ez a mostani feldolgozás NEM egyenlő azzal – a Japánban idén ősszel megjelenő anyag PS2 exkluzív, és a *Sammy / Yuke's* duó áll mögötte.

Milyen az új Berserk? Röviden: *isteni*. Third person akció, a DC verzióval ellentétben szorosan hozzásimul *Kentaro Miura* manga-szériájának történéseihez. A főszereplő természetesen Gatsu, és valami eszméletlenül brutális. Gatsu hatalmas kardjának súlya van, egy komolyabb csapásnál magával rántja hősünket, és ha húst ér az éle, akkor ott bizony repked minden, aminek ilyenkor repkednie kell... Gatsu elvileg egyedül harcol ugyan – közvetlenül csak őt irányíthatjuk –, de csata közben a flippergombok segítségével lehetőségünk van egy-egy akció (általában valamilyen látványos varázslat: tűzlabda, fagyasztás, vagy időlassítás) erejéig a csapattársainkat is segítségül hívni. Gatsu kardján kívül hősünk teljes, az animében / mangában megismert fegyverarzenálja a rendelkezésünkre áll majd, azaz használhatjuk a dobópengéket, a karra szerelt „sorozatlövő" nyílvetőt, és a nagyon cool, a fél képernyőt letakarító kézi ágyút is. A demoban végignyomható boss-battle láttán nagyra tátottam a számat: egy hatalmas ogre (és annak csatlósai) ellen harcolunk az esőben, a szörny háromszor akkora, mint Gatsu, a nyakába tudsz ugrani, és úgy csapdosni, a különösen durva vágások nyomán pedig előbukkannak a monszter pajtás belső szervei – kőkemény!

A Sammy gonosz: valamiért nem akarják áthozni angol nyelvterületre a Japánban ősszel megjelenő játékot (ezt többször is megerősítették), így kénytelenek leszünk az importra és a lelkes rajongók által (remélhetőleg) összedobott fordításra hagyatkozni. (Ha tényleg lesz belőle letölthető / nyomtatható angol szöveg-átírás, kilobbizok neki egy oldalt Martinnál, ha megjelenik). **(Megkapod. Martin)**

VIETNAM: THE TET OFFENSIVE (PS2)

A *Tet offenzíva* 1968 januárjának utolsó napján (Holdújév, Tet – innen a név) kezdődött. Az éj leple alatt mintegy hatvanezer Vietkong szivárgott be a nagyobb dél-vietnámi városokba (így Saigonba is), hogy ott szabotázs (ha úgy tetszik: terror) akciókat hajtsanak végre: támadásokat intéztek rendőrőrsök, katonai létesítmények, kormányépületek, rádióállomások, erőművek és követségi épületek ellen. Az amerikai / dél-vietnámi erőknek több hónapjába került, mire kiszorította a betolakodókat – katonai szempontból ugyan győzelmet arattak, de a merényletek az amerikai televíziókba is eljutó képei sokkolták a közvéleményt.

Ja, a játék? Az már kevésbé érdekes: a **Vietnam: The Tet Offensive** gyengécske sajátszemszögű lövölde, kifejezetten csúnya grafikával. Ifjú hősünk a Tet Offenzíva legvéresebb tizenhárom napját harcolja végig: a feladata az, hogy kiszabadítson egy, a Vietkongok által elrabolt



CIA ügynököt, mielőtt a Vörös Rém át tudná rángatni az Észak-Vietnámi határon a fontos információkat birtokló titkosügynököt. A fejlesztők nagyon büszkék a realizmusra: a játék mögött állítólag komoly tudományos kutatómunka áll, a fegyverek, a missziók, a helyszínek és a járművek is autentikusak. Játékmenet tekintetében a szokásos „bujkálj a dzsungelben, és lőj le a lehető leggyorsabban mindenkit, aki a szemed elé kerül" vonalat követi a játék. Csavar: katonáink harci kedve sebesüléskor csökken, lassabban haladnak, pontatlanabbul lőnek – gyorsan gyógyítanunk kell őket, a komolyabb sebek ápolás nélkül hosszabb távon emberünk halálát okozhatják. Az *Oxygen*





Interactive szeptember végén küldi harcba Őrondaságát, Playstation 2-n (és PC-n, de ez most kevésbé érdekes). Mi maradunk a Shellshocknál... **(Ezt akár már ki se adják... Martin)**

GOLDENEYE: ROGUE AGENT (PS2 / XBOX / GC)

Az E3-on jelentette be az *Electronic Arts* a legendás Goldeneye folytatását, a **Rogue Agent**et. Akkor még csak a sztoriról és a szereplőkről tudtunk beszámolni, azóta viszont egy csomó, a játékmenet érintő információ is napvilágra került – így most visszatérünk a gonosszá vált MI6 ügynökhöz pár mondat erejéig.

A fejlesztőcsapat jelenleg a játék sebességét kalapálgatja. Az E3-on bemutatott verzióhoz képest jelentős framerate-növekedést sikerült elérni, ráadásul úgy, hogy a speciális effektusok többsége (a látványos golyóbecsapódások, masszív tűzhar-

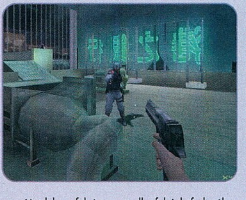




cok és robbanások) a helyén maradt. Sokat foglalkoznak az Aranyszem által nyújtott speciális képességekkel is: a Magnetic Fielddel az ellenfeleinket tudjuk elhajítani (a fegyvert is kikaphatjuk a kezükből), a Magnetic Shield pedig a lövedékek kivédésére szolgál.

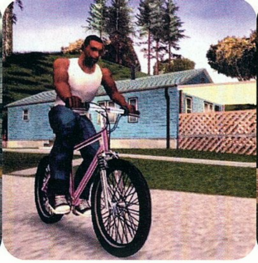
A lövöldözés mellett robosztus és élvezetes közelharcra számíthatunk: egy ökölcsapás lebénítja az ellenfeleket, a második pedig megöli őket. A csapkodáson kívül lehetőségünk lesz dobálni / falnak nekicsapni az életünkre törő rosszfiúkat. A (legutóbbi trailerben is látott) kétfegyveres harc azért került a játékba, mert az első Goldeneyeban is benne volt, nagyon coolnak találták, és most (a két ravasznak hála) még élvezetesebb így irtani a jó népet.

A Rogue Agent egyedülálló mesterséges intelli-



genciával lesz felvértezve: ellenfeleink fedezéket válthatnak, aktiválhatják az adott helyszínen elhelyezett csapdákat – de össze is zavarodhatnak, ilyenkor menekülnek, vagy éppen a saját társaikat ejtik túszul. Valószínűleg a zenére sem lesz okunk panaszkodni: a játék soundtrackjének megalkotásában Paul Oakenfold vállalt jelentős szerepet.









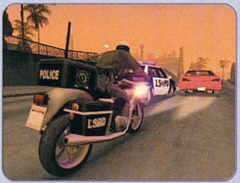
A fejlesztők megerősítették, hogy noha a híres 007-es ezúttal nem főszereplő, de azért a jó öreg Bonddal is összefutunk majd: az első küldetésben (még MI6 ügynökként) az ő oldalán harcolunk, a misszió után persze rögtön kirúgják hősünket – így lesz belőle gonosztevő.

GTA: SAN ANDREAS (PS2)

Nincs hírrovat **Grand Theft Auto: San Andreas** nélkül: az E3 óta a *Rockstar* folyamatosan szórja az infókat a játékról, szinte az egész rovatot meg lehetne tölteni velük – ezt most mellőzzük, viszont nem bírjuk ki, hogy pár érdekesebb részletet ne osszunk meg veletek.

Los Santos-ban egy boksz-edzőteremben gyúrhatjuk ki magunkat: a fizikumunk karban tartásán kívül speciális boksz-technikákat is elsajátíthatunk. Minden városban lesz edzőterem egyébként – San Fierro-ban a harcművészet alapjaival ismerkedhetünk meg. Ebből következik, hogy ezúttal sokkal nagyobb hangsúlyt kap a közelharc – páros küzdelmekbe bocsátkozva védekezhetünk, és speciális technikákat vethetünk be.

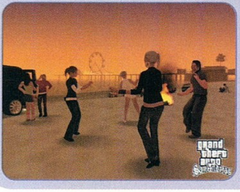
Fény derült két kisebb településre (ezek a nagyvárosok között helyezkednek el): *Angel Pine* és *Dillamore*. Angel Pine békés kisváros (számos üzlettel és egy benzinkúttal), Dillamore pedig egy lakókocsi-



parknak ad otthont. Az egyik misszió az Angel Pinei benzinkút kirablásáról szól: hőseink a küldetés végén elkötik a benzinszállító kamionokat.

Új járművek: Quad Bike, Monster Truck, Jeep 4x4, Hummer, hot dog árusító kocsi, kerékpár, Dirt Bike és benzinszállító kamion. A következő régi járgányok biztosan visszatérnek: Greenwood, Sabre, Virgo, Rancher, Esperanto, Bobcat, Mesa Grande, Walton, Manana és a Sentinel. Módosul a járművek használata: minél többet használod a motort annál jobban / biztosabban vezeted majd – az autókkal viszont (ha hanyagolod őket) rosszabbul bánsz – és vica versa. A képeken látott





BMX bicajjal nem csak simán kerékpározhatunk, hanem trükköket is bemutathatunk: ezeket a játék az autós trükközésekhez hasonlóan jegyzi és jutalmazza majd.

A rendőrök mesterséges intelligenciáját jelentősen felgyúrták: a zsaruk nagyon kemények lesznek, és taktikusan harcolnak ellenünk (például fedezéket keresnek, az autóból lövöldöznek). A legnagyobb kihívást állítólag a villámgyorsan a forgalomban cikázó és kegyetlenül lövöldöző motoros zsaruk jelentik majd. (Ehh, majd jól lekaratéjozom őket arról a motorról, aztán azzal száguldozok a városban! :-)

Nagy felhördülést váltott ki a rajongók között a kajálás intézményének bevezetése: hősünknek enni kell – ha nem burkol valamit, csont soványra fogy, ha túl sokat eszik (és nem mozog) akkor meg elhízik. Sokaknak az (volt) a véleményük, hogy a Rockstar tamagocsit csinált a játékból, csak itt a buta kis állat helyett egy nagydarab afro-amerikai bűnözőt kell pátyolgatnunk. Rockstarék mindenkit megnyugtattak, hogy CJ-nek nem kell állandóan (értsd: naponta) enni, sőt, meghalni sem fog, ha éheztetjük – csak vészesen legyengül. A hízás is hosszas folyamat: a pár napos hamburger-koszt miatt még nem ereszt hatalmas pocakot hősünk, az elhízás csak akkor lesz látható, ha rendszeresen tömjük a fejünket, és keveset, vagy egyáltalán nem mozgunk.

Végül: a GTA: San Andreas-ban lesznek vonatok is: a fejlesztők nem árulták el, hogy utazni is lehet e majd rajtuk. Az „Állatok is lesznek a játékban?" kérdésre egy sokat mondó mosoly volt a válasz... **(azaz lesznek :-) (Miért bűzlik nekem ez a San Andreas...? Martin)**

THE REGIMENT (PS2)

A *Konami of Europe* a taktikai lövöldék műfajában próbálja ki magát: a **The Regiment** a híres S.A.S. kommandós osztag tevékenységére fókuszál. Hőseink természetesen a gonosz terrorista bácsik száját fogják jól elkenni: a hangsúlya hírek szerint nem a gondos tervezésen, hanem a látványos / akciódús kivitelezésen lesz, erről (mármint a látványról) az Unreal technológia gondoskodik majd, a Karma fizikai motorral megfejelve. Az eddig látottak alapján a játék leginkább a Rainbow Six sorozatra hasonlít: négy kommandóst irányíthatunk, akik Londonban veszik fel a harcot a terroristák ellen (az első képeken a londoni metró látható – klassz helyszín, egy-egy forgalmas péntek délutánon nekünk is kedvünk támadt már lövöldözni arrafelé :-). A játékot fejlesztő *Kuju* (WH40K: Fire Warrior) állítólag a realizmust előtérbe helyező kommandós-élménnyel akar szolgálni – a fegyverek úgy viselkednek majd, ahogy



azt a valóságban is elvárnánk tőlük, és a játék által bemutatott szituációk is életszagúak lesznek – erről egyébként ex-S.A.S. kommandósok is gondoskodnak, az urak tanácsadóként lettek felbérelve a projekthez. A multiplayer játékmódokról eddig még nem nagyon esett szó, a Konaminál csak annyit árultak el, hogy a The Regiment támogatni fogja a voice-over-IP technológiát, vagyis lehetőség lesz az öldöklés közbeni netes chatelésre is – ami a mi olvasatunkban azt jelenti, hogy a játék





komoly online multiplayer támogatással érkezik.

Megjelenés 2005 első felében, konzolokon kizárólag Playstation 2-re.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN (PSP / DVD)

Rendhagyó beszámoló következik: az **FFVII: Advent Children** ugyebár nem játék, hanem film, így a Mazsolázóban lenne a helye – most mégis itt foglalkozunk vele. Ok: az Advent Childrem lesz az egyik első, PSP-re is megjelenő filmecske, plusz a Final Fantasy amúgy is szinte mindenkit érdekel, megérdemli a kiemelt helyet.



A szeptember elején megrendezett velencei filmfesztiválon a *Square* huszonnégy perces bemutatót tartott a Final Fantasy VII: Advent Childrenből – a filmecskéből pedig rengeteg új részletre derült fény. Vigyázat, SPOILER VESZÉLY, aki nem akar semmit megtudni az Advent Childrenről, NE olvasson tovább!

Oké, aki még mindig itt van, magára vessen.... :-) Az Advent Children az FFVII történései után két évvel játszódik. Midgart kezdik újjáépíteni, és maga a világ is kezd felépülni a Sephiroth által okozott pusztításból. A pusztulás egyik terméke a geostigma nevezetű betegség – a gyógyíthatatlan kór



könyörtelenül szedi az áldozatait. Cloud ugyan megmentette a világot, de az őt ért veszteségek miatt teljesen magába fordult – egy Stryfe Delivery Service nevezetű futárszolgálatot üzemeltet, és a harcban elárvult ifjoncokról gondoskodik.

A dolgok normális menetét egy váratlan felkérés szakítja meg: egy titokzatos férfi (gyaníthatóan ő a trailerben is látható, lepellel letakart figura) azzal bízza meg Cloudot, hogy védje meg őt Kadajtól és bandájától – a rosszban sántikáló kompánia Kadaj (szintén titokzatos) anyjának hollétét kutatja. Cloud elvállalja a védelmet, és hamarosan kiderül, hogy Kadaj nem egyszerű gonosztevő, céljai távolabbra mutatnak...

Az Advent Childrenben feltűnik a komplett FFVII szereplőgárda. Ismét találkozhatunk Barrettel, Red XIII-mal, Yuffie-val, Vincenttel és Tifával... igen, direkt a végére hagytam: Aeris-szel is! (A jelenet – Cloud és Aeris találkozása – állítólag nagyon megható, bár nem tisztázott, hogy milyen formában történik...)

A bemutató második fele akciójelenetekből állt – a klimaxot a végső szekvencia jelentette, mikor Cloud két kardal vagdalkozva, az égből hulló szikladarabokat szétroncsolva akar eljutni a jelenség forrása felé - ott pedig egy ismerős alak körvonalai rajzolódnak ki, és felhangzik a híres „One-Winged Angel" téma – na, vajon kiről van szó? :-)

Az Advent Children a tervek szerint 2005 elején (január / február) debütál – ez japán időpont, az európai / amerikai forgalmazásra gyaníthatóan a PSP helyi megjelenése után (2005 tavasz) kerül majd sor.

ROGUE TROOPER (PS2 / XBOX)

Az SCi kínálatának új darabja a **Rogue Trooper** – futurisztikus third person akciójátékról van szó, enyhe Killzone beütéssel. **(Rogue Trooper már volt C64-en is, a képregény meg ezer éves – és zsírkirály! Martin)** A távoli jövőben járunk: hősünk, a Nort Republic biológiailag keményen módosított katonája a Nu Earth kódnevű (erősen szennyezett, mérgező légkörű) bolygón harcol. Egy bevetés során kellemetlen dolog történik: valaki elárulja az osztagát, a misszió mészárlásba torkollik, a csapat egyedüli túlélője (ez lenne héroszunk, a Rogue Trooper) az ellenséges vonalak mögött ragadva veti bosszú-



szomjasan magát az ellenségre – és persze az árulót is fel akarja szeletelni.

Emberünk nincs egyedül a harcban: övében ott lapul három elesett bajtársának bio-chipje – ezek az ex-kamerádok személyiségét és képességeit tárolják. A sereg által gondosan a testébe applikált implantoknak köszönhetően a chipeket szépen magába tudja fogadni, így bármikor hasz-










nálni tudjuk a társaink által ismert fegyvereket és speciális tulajdonságokat (mondom, hogy tiszta Killzone: ott is négy ember van, csak itt egy katonában hozták össze mindegyiket.) **(Szerintem mostantól minden „tiszta Killzone" lesz... Martin :)** A játékot a Rebellion (Alien vs. Predator, Judge Dredd, World War Zero) fejleszti, megjelenés: 2005 őszén, Playstation 2-re és Xbox-ra – első képek a galériában.

ROLL CALL (PS2 / XBOX)

Az *SCi* nem csak a Rouge Trooperről rántotta le a leplet (az összes bejelentés a londoni European Games Networkön történt), van itt más finomság is. A **Roll Call** jövőben játszódó sajátszemszögű lövölde: a játék főszereplője, Nick Mason hosszas katonai szolgálat után tér vissza a szülővárosába. Béke és nyugalom helyett egy újabb csatatérre csöppen: káosz mindenütt, a várost bandaháborúk szaggatják.

Mit tehet ilyenkor egy veterán? Fegyvert fog, csatlakozik a bandák szarvát letörni készülő G18 Counter Gang Division kódnevű szervezethez, és felveszi a harcot a bűnözés ellen. A játék érdekessége, hogy nem csak lövöldözni fogunk: különböző vészhelyzetekkel kell megküzdenünk, és ilyen-





kor a rendőrség, a tűzoltóság illetve a mentők a helyszínre érkező erőivel együttműködve, azokat direkt parancsokkal irányítva tudjuk elsimítani a problémákat (a játék támogatja a headsetet, a parancsokat szóban is kiadhatjuk majd.). A bemutatott képek alapján a játék teljesen korrektül néz ki – nagy vizuális csodákat már nem lehet művelni ebben a műfajban, a Killzone és a Halo2 valószínűleg felteszik a koronát (grafikailag) a konzolos FPS-ekere, innentől (ebben a generációban) már csak tartalmi újításokat várhatunk – a Roll call pedig a jelek szerint pont ezzel az aspektusával akar kitűnni a tömegből.

A Rall Callon az *Argonaut* munkálkodik, várható megjelenés valamikor a jövő év folyamán (PS2 / Xbox), a fejlesztő urak a single player kampányon kívül vaskos online / offline multiplayer opciót ígérnek. Az első képeket a galériában találjátok...

BATTLESTATIONS: MIDWAY (PS2 / XBOX)

Még mindig *SCi*, de ezúttal vaskos hazai vonatkozása is van a hírnek: a magyar *Mithis Games* második világháborús taktikai-akciójátékát eddig Midway címen ismerhettük – a végleges elnevezés **Battlestations: Midway** lett.

1942-ben járunk, Csendes-óceán pedig egyáltalán nem csendes: a japán és amerikai erők masszírozzák egymást kegyetlenül. A teljes flotta felett átvehetjük az irányítást (mindkét oldalon) – csatahajókat, tengeralattjárókat, repülőgépeket közvetlenül irányítva keseríthetjük meg az ellenfél életét. A kínálat bőséges: negyvenöt különböző vízi jármű, huszonnégy légi masina és tizenhét speciális egység áll majd rendelkezésünkre. A csatá-





kat hatalmas területeken vívjuk: a kisebb térképek 20, nagyobbak 40-50 négyzetkilométeresek lesznek.

Az egyjátékos (külön karrier-vonalat is felvonultató) játékmódon kívül tizenhat játékost támogató online multiplayer áll rendelkezésünkre. Grafikai szempontból NAGYON rendben van a Midway: pazar vízeffektre, és hatalmas, rengeteg egységet mozgató látványos csatákra lehet számítani (plusz a játék fejlesztésében az egyik volt munkatársunk is részt vesz, ami egy plusz piros pontot jelent :-). Megjelenés: 2005 nyár, célplatformok: Playstation 2 / Xbox (és persze PC). A Battlestations: Midway hiánypótló anyag, ha sikerül jól elegyíteni benne a taktikai és az akciórészt, könnyen a jövő év egyik nagy sikerjátéka válhat belőle.

JAWS (PS2 / XBOX)

Jövőre, a hasonló című mozifilm (Spieilberg apó cápás klasszikusát gondolom senkinek nem kell bemutatnom) premierjének harmincadik évfordulójára jelenik meg a **Jaws**. A Nagy Fehér Cápa kalandjait a magyar *Appaloosa* önti digitális formába: a srácok a remek Ecco-játékokkal már amúgy is nagy tapasztalatra tettek szert a víz alatti akciók reális ábrázolásában – reményeink szerint a Jaws is hozza a delfines játékok színvonalát.

A játékfeldolgozás természetesen nem a film történetét követi (ott csak négy-öt embert evett meg cápa barátunk), hanem teljesen új sztorivonalat kreál: a Nagy Fehér nyugalmát egy, a lakóhelye közelében épített olajfúró torony zavarja meg. A feladatunk az lesz, hogy móresre tanítsuk az óceán élővilágát megbolygató környezetszennyezőket. A móresre tanítás jó brutális módon zajlik: cápánkkal különféle járműveket és objektumokat tudunk megtámadni (kettéharaphatjuk a csónako-





kat, vagy lerombolhatjuk a dokkokat) és az emberek között is csinos mészárlást rendezhetünk. Az Appaloosánál három dologra figyelnek nagyon oda: az óceán élethű megjelenítésére, a cápa mozgására, és a látványos rombolásra – ez utóbbi érdekében egyes objektumok (pl. egy nagyobb hajó) többféle támadható pontot tartalmaz majd, előbb az alját harapjuk ki, aztán szétroncsoljuk az orrát, végül pedig elsüllyesztjük. Az ellenfeleink mesterséges intelligenciája is fontos szerepet kap: a búvárok taktikusan vadásznak ránk – ha kell, tengeralattjárót is bevetnek. **(Vízben úszkáló gázpalackokat, melyeket Roy**



Scheider dobált be, senki ne harapjon ketté – az nem bonusz, hanem kampó! :) Martin)

Aki a fentiek alapján komoly hasonlóságot vél felfedezni az Appaloosa tavaly bejelentett Sole Predatora és a Jaws között, nem téved nagyot (mi több: egyáltalán nem téved) – ugyanarról a játékról van szó, csak a kiadó Majesco-nak időközben sikerült megszereznie hozzá a Jaws licencet – így átnevezték. 2005 nyarára várjuk, Playstation 2-re és Xbox-ra.

MAZSOLÁZÓ

NINTENDO DS: VÉGLEGES NÉV & DESIGN

A *Nintendo* a nyár közepén váratlanul, minden különösebb előzetes hírverés nélkül bemutatta a **Nintendo DS** véglegesített nevét, dizájnját és logoját. Tehát: a duplaképernyős zsebkonzol hivatalos és végleges neve... [dobpergés] ...Nintendo DS, vagyis a korábbi kijelentéseikkel ellentét-





ben nem változtattak rajta. A készülék viszont kissé átalakult (szerintem egy kategóriával dögösebben néz ki így, ugrott a retro-design), és kaptunk egy új logot is. NDS fronton egyébkén igen nagy a mozgás, sorban jelentik be rá az újabb fejlesztéseket, a Nintendo pedig ősszel komoly reklámhadjáratba kezd az új handheld népszerűsítésére – vagyis mindent megtesznek azért, hogy a Sonynak ne legyen könnyű dolga a PSP bevezetésével. (Nagyon helyes, végre igazi verseny lesz zsebkonzolok piacán is!)

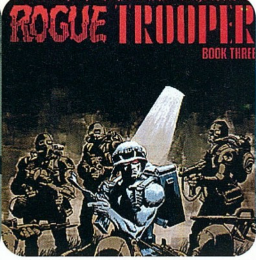
ACCLAIM: VÉGE A DALNAK (RIP)

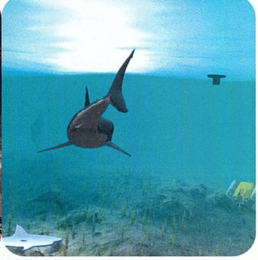
Hosszas szenvedés után az *Acclaim* feladta a küzdelmet: a cég vezetősége csődöt jelentett. Az első figyelmeztető jelek nyár elején jelentek meg: az előző pénzügyi év nagyon rosszul zárult (56 millió dolláros veszteség), a patinás kiadó nem tudta tovább fizetni az MLBPA (baseball) és a Turok licencekért járó jogdíjakat – így elvesztették azokat. Az alkalmazottak augusztus közepén késve kapták meg a fizetésüket, a hónap utolsó két hetében pedig már egyáltalán nem érkeztek meg a heti fizetési csekkek.

Az cég munkatársait (600 emberről van szó) augusztus legvégén (jellemző módon: pénteken) tájékoztatták arról, hogy hétfőn már nem kell dolgozni jönniük – 15 percet kaptak arra, hogy összepakolják az íróasztaluk tartalmát, és távozzanak. Két nap múlva az Acclaim hivatalosan is csődeljárást kért maga ellen. A futó fejlesztések (jelesül: a **Juiced** és a **The Red Star**) sorsa egyelőre bizonytalan – a játékok állítólag majdnem teljesen készen vannak, és most új gazdára várnak. A Juiced indul jobb eséllyel: az extrém autóverseny ugyanis csak kiadói vonalon kötődött az Acclaimhez, a fejlesztést egy független angol stúdió (Juice Games) végezte, és egy szintén külsős befektetői csoport (Fund 4 Games) finanszírozta – így a játék alól nem hullott ki a pénzügyi alap, csupán új kiadót kell neki találni – ez pedig (tekintve a műfaj népszerűségét) valószínűleg nem









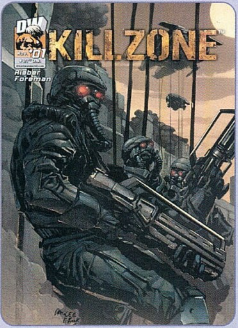
lesz eget rengetően nehéz feladat. **(Hogyhogy nem vette meg őket csípőből az EA? Martin :)**

STARCRAFT: GHOST & SWINGIN' APE STUDIOS

A *Nihilistic* kurta-furcsa távozása után (állítólag „befejezték a munkát" a játékon, de szerintünk inkább „kirúgtuk őket, mert lassan dolgoztak" szaga van a dolognak) néhány héttel a *Blizzard* máris megtalálta a **Starcraft: Ghost** új fejlesztőit – a játékot a Swingin' *Ape Studios* (Metal Arms: Glitch in the System) fogja befejezni. A két cég együttműködése ezzel nem ér véget: a Blizzard hosszabb távú kollaborációt tervez, a Ghost megjelenése után a Swingin' Apesel karöltve állítólag több multiplatform fejlesztésen is munkálkodni fognak majd. **(A Ghost szerintem legalább 2 éve „majdnem készen van", aztán mindig újrakezdik a fejlesztését. Főhősnő-pacek csere már kétszer volt... Martin)**

KILLZONE KÉPREGÉNY

Nagy divat manapság játékokból képregényt (azaz: képregény-sorozatot) gyártani. A Metal



Gear Solid rajzos füzetek már kaphatók (persze nem nálunk – sajnos), a BloodRayne alapján is épp most készül comics-széria, és úgy tűnik, a **Killzone** sem kerülheti el a sorsát. A *Guerrilla* futurisztikus FPS-ének rajzolt változata a tervek szerint idén novemberben debütál (kiadó: Dreamwave Productions), a történeteket John Ney Rieber (Transformers) veti papírra, a rajzokat pedig Travel Foreman (ő eddig a Marvel Dr. Spectrum sorozatán dolgozott) készíti. **(Jajdeszép... Martin)**

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT – EGYÉVES CSÚSZÁS

Nem mostanában fog Battlefieldezni a konzolos közönség: az *Electronic Arts* kemény egy évvel tolta ki a **Battlefield: Modern Combat** a megjelenését – eredetileg idén novemberre vártuk, az új időpont 2005 ősze. A vaskos halasztás oka: mindkét verzióba (Playstation 2 / Xbox) beépítenek egy komplett single player módszt (eredetileg kizárólag online multit terveztek) – úgy tűnik, mégsem olyan nagy még az online tábor a konzolos fronton, hogy rájuk lehessen alapozni egy multiplayer-only játék sikerét... **(Befostak a Killzone-tól, nem vitás... Martin)**

CONFOUNDING FACTOR: GAME OVER

Augusztus végén becsukta kapuit a *Confounding Factor*. A céget 1997 áprilisában hozta létre az eredeti Tomb Raidert fejlesztő Core-csapatból kilépett *Toby Gard* (designer, Lara Croft karakterét is ő találta ki) és Paul Douglas (programozó – ő két év múlva innen is lelépett). Az új csapat **Galleon** kódnevű projektje az utóbbi idők egyik legkacskaringósabb sorsú játékának bizonyult – eredetileg PC-re szánták, aztán PC-re és Dreamcastra, majd Xbox-ra és Gamecube-ra – megjelenni csak most (egy hónapja) jelent meg, kizárólag Xbox-ra, hét éves fejlesztés után. Nem Gardék voltak lusták: az eredetileg kijelölt 1999-es premier elbukása után a csapat költségvetése minimálisra apadt, ezért – megfelelő anyagi háttér hiányában – öt ember fejlesztette a játékot (időközben a grafikai motor is teljesen elavult, így azt is cserélni kellett)

A Galleont a kritikusok közepesen, a játékosok pedig teljes érdektelenséggel fogadták – a helyzeten az augusztusi amerikai megjelenés sem változtatott semmit – így Gardék bezárják a boltot. Öröm az ürömben: cégének csődje után Gard visszament az Eidos-hoz, és most az új, hetes számú Tomb Raider fejlesztését felügyeli, mint dizájner. **(Remek. Ha olyan lesz, mint a Galleon... Martin)**

TOMB RAIDER 7 – 2005 NYARÁN?

Ha már Lara néninél tartunk: a képregényekre koncentráló *Silver Bullet* weboldal értesülései szerint a **Tomb Raider** hetedik epizódja 2005 nyarán debütál. Az urak a TR képregény-sorozatot kiadó Top Cow Productions-től szerezték az infókat – a Top Cow ugyanis januárban (az ötvenedeik számmal) befejezi a jelenleg futó szériát, és egy teljesen új sorozatot indít – jövő nyáron, a játék megjelenésével párhuzamosan. (A Top Cow állítólag a design-munkálatokban is segíti az új részt fejlesztő Crystal Dynamics-t.) Ami még érdekesebb: a képregény kiadó szerint azért van szükség új sorozatra, mert Lara is változik.

„Ahogy tudomást szereztünk róla, hogy az Eidos jelentősen megváltoztatja Lara Croftot, rögtön nyilvánvalóvá vált, hogy jobb lesz véget vetni a jelenlegi sorozatunknak, és teljesen újat kezdeni valamikor a jövő évben." – nyilatkozta *Matt Hawkins*, a Top Cow prezidentje. **(Nyugdíjba kéne már küldeni az öreglányt, nem? Martin :)**

DEAD RUSH: ENNYI VOLT

A Spider-Man 2-t tető alá hozó *Treyarch* új játéka, a **Dead Rush** villámgyorsan elvérzett (ironizálhatnánk a cím és a gyors halál közti összefüggésen – nem tesszük): az *Activision* alig két hónappal a hivatalos bejelentés után leállította a multiplatform akciójáték (az E3 beszámolónkban olvashattatok róla) fejlesztését. Sajnáljuk (és kissé furcsálljuk) a kiadó döntését, a trailer alapján teljesen korrektnek tűnt a játék – zombikat kellett benne irtani egy GTA-szerű környezetben – már így leírva is sikerjáték, könyörgöm! **(A Mazsolázó most lehetne akár gyászrovat is... Martin)**

ACTIVISION TÁVLATI TERVEK

A Dead Rush jegelése mellett az elkövetkezendő üzleti évre vonatkozó távlati terveiről is beszélt az *Activision*, minek köszönhetően megtudhattuk, hogy a jövő év áprilisától 2006 márciusáig terjedő periódust oly alkotások fémjelzik majd, mint a True Crime, a Tony Hawk's Pro Skater, a Call of Duty, a Spider-Man vagy éppen a Quake folytatásai. A THPS-sorozatért felelős *Neversoft* elszakad a gördeszkázós huncutságoktól, és egy teljesen új (nem extrém-sport) játékot tesznek le az asztalra – ez gyaníthatóan már a következő generációs konzolokat célozza be (a csapat épp a múlt hónapban kereseff magának Xbox 2 engine programozót.)

A HEGYLAKÓ ÉS A CSOKOLÁDÉGYÁR

Filmből játék, első próbálkozás: az *SCi* regisztrálta magának a *www.highlandergame.com* domaint – az ilyesmi pedig javában készülő játékra szokott utalni. Elképzelhető, hogy a legfrissebb *Highlander: The Source* címre hallgató Hegylakó-epizódhoz készítenek játékot az urak. (Ha van eszük, az első részt dolgozzák fel, azzal számomra véget ért a széria...)

Filmből játék, második próbálkozás: **Charlie and the Chocolate Factory**. A népszerű gyermekkönyvből Tim Burton hegeszt filmet, a filmből pedig a *Take-Two* és a *Global Star Software* csiszol játékot. Platformorientáció és megjelenési időpont egyelőre ismeretlen.

CRIT(EA)RION – AZ ELECTRONIC ARTS-NÁL A RENDERWARE

Az **Electronic Arts** újabb nagy lépést tett a világ-dominancia felé: szőröstül-bőröstül megvásárolták maguknak az angol **Criterion**t. Az angliai stúdió igazi értékét nem a játékaik adják (bár valószínűleg bármelyik kiadó a plafont nyalogatná örömében, ha hozzá kerülne a Burnout-széria, vagy a jövő év végén megjelenő über-FPS, a Black), hanem az általuk fejlesztett **RenderWare** middleware-csomag. Több száz játék használ RenderWaret (pl: GTA-széria, THPS-sorozat, a Pro Evolution focik... a sor hosszan folytatható), jelenleg minden negyedik (!) konzolos fejlesztés alatt ez a motor fut.

A kifejezetten a következő generációs konzolok igényeinek kiszolgálására hegesztett RenderWare 4 az EA eddigi nextgen fejlesztéseivel kombinálva hatalmas előnyt biztosíthat a kaliforniai óriáskiadónak – egyrészt a saját játékaikhoz használhatják, másrészt pedig ezentúl a licencelést is ők intézik – azaz egy huszáros vágással lenyeshetik a konkurencia (pl. Konami – Pro Evolution Soccer) technológiai szárnyait. Az EA játékipari Godzillából pár éven belül legyőzhetetlen, atomrakétákat köpdöső Mecha-Godzillává válhat. **(Már megijedtem, hogy az EA ebben a hónapban nem vett meg senkit... Martin :)**

RAJZFILMSOROZAT KÉSZÜL A VIEWTIFUL JOE-BÓL

A rengeteg „készítsünk gyorsan játékot valamelyik népszerű animéből" projekt mellett azért a játékiparból is visszaszivárog némi tartalom a tévéképernyőkre: a TV Tokyo a *Capcom* **Viewtiful Joe**-ját szemelte ki magának „megrajzfilmsorozatosítás" céljából. A tévécsatorna már javában gyártja az első epizódokat: a sorozat a tervek szerint idén októberben debütál (Japánban persze) és a tervek szerint ötvenkét epizódon keresztül szórakoztatja majd a furcsa szuperhős helyi rajongóit. **(Megtekintés előtt ajánlatos bevenni egy LSD-s bélyeget...Nem szóltam! :) Martin)**



MTV VIDEO MUSIC AWARDOT NYERT A THPS: UNDERGROUND

No, ezt is megéltük: már játékzenéknek is osztogatnak díjakat az amerikai Music Television szokásos évi zenei díjkiosztóján, a **Video Music Awards**-on. Az idei (Miamiban, augusztus végén megtartott) díjátadón a frissen létrehozott „Best Soundtrack to a Video Game" kategóriában a **Tony Hawk's Pro Skater: Underground** zenei anyaga diadalmaskodott – a díjat maga Tony Hawk és Bam Margera (Viva la Bam) vették át. Margera feltűnése nem véletlen: az MTV kissé (?) lökött sztárja lesz az ősszel megjelenő THPS: Underground 2 egyik főszereplője. **(Már külön műsora is van. Bolondabb, mint eddig bárki. Legutóbb mintha sz*rt ettek volna... Martin)**

DOOM: THE MOVIE

Lassan formát ölt a régóta (nagyjából 1994 óta) várt **Doom** mozifilm is – *Todd Hollenshead*, az id CEO-ja a GameDAILY internetes magazinnak nyilatkozott a dolgok állásáról.

Todd elmondta, hogy végre jó kezekben van a film: a jogokat eddig megvásárlók (a Columbia és a Warner) rettenetesen lassan dolgoztak, és túlléptek minden határidőt – az id ezután bejelentkezett a CAA-nél (Creative Artist Agency – Hollywood vezető művészeti ügynöksége), ők pedig segítettek egy normális megállapodást tető alá hozni. A jogok jelenleg a Universalnál vannak, a forgatókönyv majdnem kész, lassan indulnak a konkrét pre-produkciós munkálatok – Hollenshead szerint jövő év végéig a film is elkészül.

A filmben szereplő színészekről / rendezőről nem esett szó: az id igazgatója cáfolta a korábbi „Spielberg rendezi a filmet" pletykát – tavaly ugyan találkoztak a legendás direktorral (és engedték, hogy



a fia nyomuljon egy kicsit a Doom 3-al), de ennyi, semmiben nem állapodtak meg. A film története független lesz a Doom 3 történéseitől, új sztorit mesél el – elképzelhető, hogy az itt feltűnő új karakterek és események egy későbbi Doom játékban szerepelnek majd. **(Jaj, miért nem csinálják meg ezt egyben a könyvet azzal az orosz kommandóssal, akinek a „beszélő chip" van a fejében? Martin)**

Gyorsan hozzácsapunk a hírhez némi infót a Doom 3 Xbox-os portjáról: a játék vadul készül, de valószínűleg csúszni fog egy kicsit – az id-től származó értesülések szerint valószínűleg csak 2005 elején fog megjelenni. **(Oké. Ha nem Spielberg, akkor James Cameron. Vagy David Fincher. Vagy Ridley Scott. Martin)**

Liquid

VIZUÁLIS MÁMOR 2. RÉSZ

VÁSÁROLJUNK!

Előző számunkban áttekintettük a használatos videojeleket, formátumokat és képmegjelenítő technológiákat. Most már végigböngészhetjük a pénztárcánknak megfelelő lehetőségeket egy tévévásárlás esetén, és hogy mire figyeljünk, mielőtt pénzt adunk ki egy készülékre. Fél szemmel pedig tekintsünk más alternatívák felé is. Különösen akkor, ha valaki 1 méter körüli, vagy annál nagyobb képátlót szeretne.

MILYEN KÉSZÜLÉKET VÁLASSZUNK ?

Bármilyen televíziót is szeretnénk, mindenek előtt 5 alapvető kritériumot kell szem előtt tartanunk, ha a TV-t **nagymértékben játékra** kívánjuk használni: RGB kompatibilitás, NTSC/PAL 60 kompatibilitás, jó kontraszt/fényerő, és sztereó hangzás.

- 100 ezer forint alatt egy 63-70 cm-es, akvárium képcsöves televíziót válasszunk, de sajnos ebben az árkategóriában még nem olyan gyakori az NTSC kompatibilitás. (De pl. a Panasonic-nak minden modellje NTSC-kompatibilis.) A 70 cm-es TX-28CK1, 70-80 ezer körül pl. minden feltételnek eleget tesz. De létezik szintén a Panasonic-nak az 55 cm-es, sík képcsöves TX-21AP1 modellje is 60 ezerért.

- 100 ezer felett már lehet kapni jó minőségű sík képcsöves modelleket. Elgondolkodhatunk például 150 ezer környékén egy csúcsminőségű, 50 Hz-es, 72 cm-es Philips vagy Sony modellen (pl. Philips 29PT5507). De 150-170 ezer körül már kapható a Thomsonnak a 33MS24 84 cm-es (görbe képcsöves) televíziója is. Megfelelő kontraszttal és fényerővel rendelkezik, de ez a méret az 50 Hz miatt 3 méteren belül már nagyon zavaró lehet a szemnek.

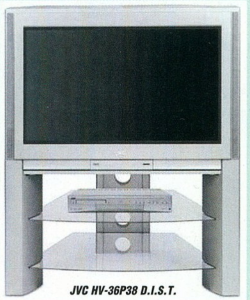

Panasonic TX-36PL35

- 200 ezer felett már kaphatóak az olcsóbb 82 cm-es, 16/9-es televíziók, vagy az itt még egyelőre minőségibb 72 cm-es 16/9-esek, és már megkockáztathatjuk egy 100 Hz-es, 72 cm-es, 4/3-as televízió vásárlását is. 180-200 ezer körül már kapható pl. a Panasonic TX-29PX20-as, 72 cm-es, 100 Hz-es modellje, amelynek van komponens bemenete és tud progresszív pásztázást is (valószínűleg csak NTSC-ben). Ha lemondunk a progresszív pásztázásról, minőségibb 100 Hz-es 72 cm-es 4/3-as televíziót kaphatunk a Philips-től, vagy a Sony-tól 250 ezer körül (pl. Sony KV-29FX66). És akit elsősorban a képméret érdekel, annak 200-250 ezer körül tudom ajánlani a Toshiba görbe képcsöves, 84 cm-es 100 Hz-es 4/3-as televízióját, vagy a Grundig talán még minőségibb, hasonló modelljét, de utóbbinak véleményem szerint egy kicsit sötét a képe.

- 300-400 ezer körül már csúcsminőségű 16/9-es, 82 cm-es televíziók kaphatóak. Ebben az árkategóriában bármelyik Philips, Sony, Panasonic, Samsung, JVC stb. készülék figyelemre méltó, és általában már mozgáskompenzációval is rendelkeznek. Külön felhívnám a figyelmet a Panasonic TX-32PX20-as modelljére, amely 300 ezerért már képes progresszív pásztázásra (valószínűleg csak NTSC-ben). De léteznek más alternatívák is, például a Thomson 86 cm-es, 4/3-as, 100 Hz-es síkképernyős televíziója 350 ezer körül. Szintén figyelemre méltó a Panasonic legújabb, 16/9-es TX-36PL35 modellje, amely 92 cm-es, rendelkezik mozgáskompenzációval, új 100 %-ig sík Quintrix SR képcsővel, és képes progresszív pásztázásra (CSAK NTSC!) mindössze 350-400 ezerért.

- 500 ezer felett már számos 92 cm-es 16/9-es modell közül választhatunk, melyek közül a legjobbak felbontás növelő szolgáltatással is rendelkeznek. És bár a Sony-nak és a Philips-nek remek DRC-s, illetve Pixel Plus-os készülékei vannak, progresszív pásztázást jelenleg csak a Panasonic, a JVC, a Toshiba, a Samsung és a Thomson egy-két modellje tud, ezért ezeket külön kiemelném. A Panasonic EISA díjas TX-36PD30-as Quintrix SR képcsöves, cuity-s modellje 650-700 ezerbe kerül. Körül-belül azonos áron kapható a JVC HV-36P38 D.I.S.T. televíziója, amely pusztán a szolgáltatásokat tekintve jelenleg szerintem a legjobb alternatíva. A gyártó ígérete szerint bármely képbemenetet (480i/480p/576i/576p/1080i) képes számos képjavító funkció keretében, 1250 soros felbontással progresszíven (1250p-ben) megjeleníteni, és jelenleg Magyarországon ez az egyetlen képcsöves televízió, amely 1080i kompatibilis (persze korántsem biztos, hogy a teljes 1920x1080-as felbontást vissza tudja adni).

A utóbbi két modellnek létezik 82 cm-es változata is sokkal olcsóbban (a JVC-nek 72 cm-esben is van). Megint csak azoknak, akiknek a méret a lényeg: a Thomsonnak létezik 550-600 ezerért egy 94 cm-es síkképernyős 4/3-as modellje, a Toshibának pedig egy 97 cm-es (ennek van komponens bemenete, de csak váltott soros). A legnagyobb képátlójú modellel a Löewe rendelkezik. A 93102 ZW 102 cm-es, 16/9-es, durván 90 kg-ot nyom, és közel 1.5 millióba kerül.


JVC HV-36P38 D.I.S.T.

VÁSÁRLÁSI TIPPEK

Sose vásároljunk elhamarkodottan. Gondoljuk végig, hogy mire szeretnénk használni készülékünket, és hogy pontosan milyen szolgáltatásokra van igazán szükségünk.

Például nem biztos, hogy mindenkinek tetszik a sík képernyő, a 16/9-es képarány, a progresszív pásztázás, vagy a sorduplázás. Rengeteg hipermarketben, márkaboltban, és bemutatóteremben van rá lehetőség, hogy a különböző készülékeket és képmegjelenítő funkciókat működés közben megtekintsük. Csak akkor szánjunk rá többet egy szolgáltatásra, ha tényleg érdemes, és ki is használjuk majd. Rengeteg üzletet tekintsük meg, és mielőtt vásárlásra szánjuk el magunkat, és ne ragaszkodjunk egy konkrét márkához, mindenképpen próbáljuk ki a televíziót (vagy egyéb képmegjelenítőt). A boltokban a televíziókra kötött videojel általában nagyon rossz minőségű. Próbáljuk ki külön DVD-lejátszóval, vagy saját konzolunkkal, hogy tetszik-e a készülék képe.

Az egyik legfontosabb a kontraszt és a fényerő. A legjobb, ha már középre állított értékkel is megfelelő a kép, de semmiképpen se kelljen a kontrasztot 75 %-nál magasabbra tenni az ideális beállításhoz! Az RGB kompatibilitáshoz elegendő elolvasni a használati utasítást. Továbbá ugyanitt szerepeljen a videó rendszerek között a „PAL 60" és az „NTSC", de legjobb, ha egy NTSC anyaggal próbáljuk ki, hogy színes képet ad-e. Ha progresszív pásztázást szeretnénk, akkor mind a 480p-re, mind a 576p-re szükség lehet a játékok különböző verziói miatt. A progresszív pásztázásról csak egy megfelelő DVD-lejátszóval győződhetünk meg. A PAL progresszív pásztázásról (576p) egy PAL DVD filmmel, az NTSC-ről (480p) egy NTSC filmmel. A próbához megfelel komponens kábelnek három olcsó RCA kábel is. Mivel nem biztos, hogy rendelkezünk PAL/NTSC progresszív pásztázású DVD-lejátszóval, olyan helyen próbáljuk ki, ahol ilyet is lehet kapni. Pontosan mérjük le a készüléket egy mérőszalaggal, majd mérjük fel a terepet otthonunkban is, hogy egyáltalán befér-e, ezenkívül hova és mire tudjuk tenni. (Pl. egy 36 collos / 92 cm-es/ 16/9-es képcsöves televízió kb. 90 cm széles, kb. 60 cm mély, és durván 80 kg.)

HOGYAN KÖSSÜK RÁ KONZOLUNKAT A TELEVÍZIÓNKRA?

A jelenlegi konzolok alapkábelei kompozit képjelet továbbítanak, de plusz pénzért bármilyen képjelet leadó kábelt vásárolhatunk hozzájuk. A legjobb képminőséget a komponens kábelek nyújtják, de komponens bemenetű készüléke még viszonylag kevés embernek van. A legtöbb játékos számára **tökéletes megoldást** jelenthet egy RGB kimenetű konzolkábel vásárlása, hiszen manapság már szinte minden készülék képes RGB jelet fogadni, amennyiben van rajta SCART aljzat. Lehetőleg, amennyiben az lehetséges, próbáljunk meg eredeti, nem pedig utángyártott kábeleket beszerezni. A minőségbeli különbség talán csekély, de nagyobb, és drágább készülékeken már észrevehető. A legjobb eredményt pedig akkor érhetjük el, ha olyan kábelt szerzünk be konzoljainkhoz, amely végén csak egy dobozt találunk kimenetekkel, mert akkor mi vásárolhatunk hozzá jó minőségű kábelt, és nem a „hozzáforrasztott", rosszabb minőségű kábelvégekkel kell beérnünk.

A legegyszerűbb, ha a konzolhoz vásárolt RGB-s SCART-ot egyenesen a televízióba dugjuk.

Amennyiben rá szeretnénk kötni a konzolunk hangkimenetét valamilyen jobb hangrendszerre, és nincsen lehetőségünk optikai kábelt használni, akkor kössük rá a videónkra, és használjuk azok L/R RCA audio kimeneteit, jó minőségű RCA kábelekkel. A legtöbb VHS videomagnó, amennyiben az rendelkezik két SCART aljzattal, képes kompozit, illetve RGB jelek továbbítására (S-VHS magnók S-Video jelet is továbbíthatnak), amennyiben a SCART végű konzolkábelünket a videóba dugjuk, majd a televíziót és a videomagnót is egy teljes bekötésű SCART-tal kötjük össze. Sőt, kikapcsolt állapotban a videomagnó „helyén" a konzolunk által leadott képjel jelenik meg. DE VIGYÁZAT! Ha a videomagnó és a televízió csak egy koaxiális antennakábellel van összekötve, az csupán továbbra is csak RF jelet továbbít, akármilyen drága kábelt is vettünk konzoljainkhoz! Az RF jelet egy, a televízióba beépített tuner értelmezi, mely szinte minden PAL készülékben csak PAL jelű képet képes fogadni. Továbbá csak a Nicam, vagy A2 hangkódolású műsorszórás esetén képes sztereó hang visszaadásra. Ha egy felvett műsort nézünk a videomagnóról, az már csak mono hangzás lesz (kompozit jelen keresztül természetesen sztereó hangzást ad). Ugyanez igaz egy koaxiális antennán keresztül vezetett DVD filmnek, vagy videojátéknak a hangjára is. És mint említettem, amellett, hogy a kép sokkal rosszabb minőségű (szemcsés, életlen, a színek interferálnak), az NTSC képjel megjelenítésére sem alkalmas (pl. fekete-fehérben jeleníti meg).

Amennyiben progresszív pásztázást szeretnénk, bármelyik konzolhoz beszerezhetünk komponens kimenetet, de itt is törekedjünk az eredeti kábelek megvásárlására. A Playstation 2-es és Gamecube-os játékok körül-belül fele-fele arányban támogatják, az Xbox játékoknak pedig szinte mindegyike támogatja a progresszív pásztázást. Mármint ez igaz az NTSC verziókra, a PAL verziókkal sajnos rosszabb a helyzet…

SZÁMÍTÓGÉPES RGB (VAGY VGA JEL)

Lehetőség van viszonylag olcsón olyan átalakítót vásárolnunk konzoljainkhoz, amellyel egy VGA jelet kapunk eredményül. Ez közvetlen jelleadás esetén egyenrangú minőségű egy progresszív jelet továbbító YUV (komponens) jellel. A VGA egy tetszőleges felbontású, analóg progresszív jel, ezért ezt vagy támogatnia kell a játéknak, vagy az átalakítónak tartalmaznia kell egy deinterlacert, hogy a váltott soros jelet progresszívvé alakítsa. Egy-két CRT televízión 300 ezer felett (pl. Samsung modelleken) találunk VGA bemenetet (más néven PC-bemenet), de ezen általában csak 640x480-as felbontást érhetünk el. A teljes 720x576-os felbontást (már ha azt a játék egyáltalán kihasználja) egy számítógépes monitoron gyönyörűen visszakaphatjuk, de a monitorok mérete sajnos igen korlátozott (persze ez a jel bármilyen digitális képmegjelenítőre is – pl. plazma, LCD, projektor – ráköthető, amin van VGA bemenet).

Sajnos, mivel ezek az olcsó átalakítók javarészt „csak" a konzolok alap kompozit kimenetét alakítják át VGA jellé, az eredmény nem olyan szép, mint egyébként lehetne. (A Playstation 2 menüjében közvetlenül beállítható, hogy komponens kábeleken keresztül RGB jelet adjon le, ehhez már csak egy kábel-átalakító kell a VGA kimenethez, a jel már adott.)

DIGITÁLIS KÉPMEGJELENÍTŐK

Az LCD és a plazmaképernyők képpont-vezérlésűek, tehát digitális kijelzők.

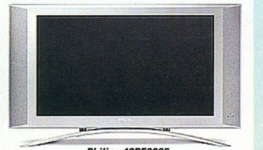
A plazmaképernyő celláin belül gázokat hevítenek plazmás halmazállapotúvá. Ezek reakcióba lépnek egy foszforeszkáló anyaggal, és színes fénypontokat hoznak létre. A technikából adódóan a jobb CRT-khez hasonló, gyönyörű, minőségű képpel, de azoknál sokkal nagyobb képernyőátlóval rendelkezhet, és mindezzel szemben a plazmák nem szokták meghaladni a 10 cm-es vastagságot, és tömegük is alig a fele a hasonló méretű CRT modellekéhez képest. Kezdetben ezeket a kijelzőket tényleg csak monitorként használhattuk, mivel se hangszóró, se tuner egység nem járt hozzájuk, és a hasznos csatlakozók is hiányoztak (pl. SCART bemenet). Ma már külön kaphatunk hozzá 100-200 ezerért egy kis dobozkát, ami tartalmazza a tunert és számos bemenetet. Egy-két mai modellbe már minden be van építve (tuner, hangszóró, bemenetek).

Sajnos hátrányai is vannak a plazmának. Az egyik legnagyobb probléma, hogy a plazmaképernyők hajlamosak a beégésre. Egy ábra tartós kijelzése az eltűnése után is látható marad egy ideig. A tartós beégést inverz képekkel szokták orvosolni.

A plazmákat elsősorban DVD filmekhez használják. Egy-két újabb modellen már különböző technikákkal próbálják kiküszöbölni a képernyő beégését. A másik gond, hogy a képek megjelenítése itt-ott nem elég kontrasztos, a feketék mélysége például gyakran hagy kívánnivalót maga után. Továbbá a gázok nagy hőt termelnek, és ezért a készüléket állandóan hűteni kell, ezért egy-két modell igen zajos lehet, és sok áramot fogyaszt. Élettartamuk fix, kb. 30000 óra, de fényerejük közben lineárisan csökken. Kaphatók ugyan már 800 ezerért is olcsóbb plazmák, de az igazán minőségi modellek még mindig másfél milliónál kezdődnek. Fontos, hogy a plazma legalább 3000:1-es kontrasztaránnyal és legalább 1024*768-as felbontással rendelkezzen. (Például a Philips EISA díjas 107 cm-es (16/9) 42PF9965 modellje kb. 1.7 millió forint.)

A LCD képernyők celláin belül a folyadékkristályok, amennyiben elektromos töltést kapnak, megváltoztatják halmazállapotukat. Az áram adagolásától függően szabályozzák, hogy a folyadékkristályok az egyes képpontokon belül mennyire engedjék át a fényt. Az LCD nem ég be, még vékonyabb a panelje, és a plazma tömegének csak a fele. Élettartama dupla annyi a plazmához képest, és vele szemben az LCD-nél van lehetőség a lámpák cseréjére. Képminősége azonban még nagyon elmarad a plazmáétól, és míg a plazmánál inkább az eljárást kell megfizetni, addig az LCD-nél a fejlesztési költség egyenes arányban áll a méretével. Egy 102 cm-es modell kb. 2 millió forint. A korábbi LCD-ken nagyon korlátozott volt az ideális rálátási szög, de a legújabb modelleken ez már teljesen ki lett tolva, és a TFT LCD-ken már orvosolták a korábbi modelleken tapasztalhatott lassú reakcióidejű sávos ábrázolást is a gyors mozgásoknál.

Csak a képpont vezérlésű kijelzőkön tapasztalhatjuk meg az igazi progresszív pásztázás látványát, mivel itt az összes képpont egyidejűleg villan fel. Nagyobb felbontás esetén lehetőség van HDTV anyagok megjelenítésére is. (Fontos a VGA bemenet!) Amennyiben „jövőbiztosnak" szeretnénk betudni készülékünket, legyen rajta DVI, vagy HDMI digitális képbemenet is. Persze mivel a még friss plazma és az LCD technológia rohamosan fejlődik, bármely típus pár hónapon belül elavultnak számíthat. Azt fontos tudni, hogy a plazma és az LCD képmegjelenítők, mivel digitálisak, az analóg képmegjelenítésben elmaradnak a CRT mögött, ez különösen igaz a gyengébb minőségű analóg jelekre.



Philips 42PF9965

PROJEKTOROK ÉS HÁTSÓ VETÍTÉSŰ TELEVÍZIÓK

Ha hatalmas képernyőátlót szeretnénk, akkor forduljunk a projektorokhoz (kivetítők). A jó minőségű LCD paneles projektorok már 400 ezertől kaphatóak. A jobb minőségű DLP projektorok inkább 800 ezertől kaphatóak. (A legjobb minőséget analóg képmegjelenítésben a CRT projektorok biztosítják, de ezek beállítása nagyon bonyolult, nagy méretűek, és iszonyúan drágák.) VGA bemenet gyakorlatilag mindegyik modellen van, de most már lassan DVI-re vagy a HDMI-re is szükség lesz. Válasszunk olyat, amely tud 480p-t, 576p-t, esetleg 720p-t, és ha teljes felbontásban nem is tudja megjeleníteni, nem rossz, ha egyben 1080i kompatibilis. Ennek megfelelően itt is figyeljünk a felbontásra, a 800x600 minimum követelmény a DVD filmeknél és a játékoknál.

A projektorokhoz jó minőségű fehér vászon szükséges. Ez akár a 100 ezer forintot is meghaladhatja! A szobát szinte teljesen el kell sötétíteni, mivel a vászon nagyon érzékeny minden fényvisszaverődésre. Ez filmeknél rendben van, de játék közben nem olyan praktikus, ha sötétben játszunk, főleg társaságban. Fontos, hogy legyen a készüléken vízszintes és függőleges trapézkorrekció, hiszen nem biztos, hogy pontosan a vászon közepével szemben merőlegesen tudjuk vetíteni a képet. Egy-két modell sajnos túl zajos. A projektorok élettartama alig éri el a 2-3 ezer órát (a CRT-sek 10 ezret), de a lámpák cseréjére van lehetőség 100-200 ezerért.

A hátsóvetítésű (vagy projektoros) televízió gyakorlatilag egy projektor és egy fix méretű vászon egy „dobozba" zárva. A CRT-s, hátsó vetítésű modellek már akár 300 ezertől kaphatók, de nem az igazi a képminőségük. Ideális rálátási szögük nagyon alacsony, gyakorlatilag pont szemben kell velük ülni. És ha itt nem is kell annyira elsötétíteni a szobát, mint a projekttoroknál, azért itt sem árt elhúzni a függönyt. A képátló 1 métertől 1.5 méterig terjedhet, 4/3-as és 16/9-es kiszerelésben egyaránt, de külsőre sajnos inkább egy kétajtós szekrényre emlékeztetnek.

És ha nem is annyira, mint a plazmák, ezek is hajlamosak enyhe beégésre.

A LCD paneles, hátsó vetítésű modellek sokkal jobb fényerővel, nagyobb rálátási szöggel, és jóval esztétikusabb, kisebb külsővel rendelkeznek, továbbá nem hajlamosak a beégésre. Ennek megfelelően viszont az áruk is jóval borsósabb. Egyik favoritom 1 millió forintért az EISA díjas Samsung SP46L5HX 117 cm-es, 16/9-es, 1280x720-as felbontású. VGA bemenete van (XGA 75Hz), 480p, 576p, 720p, 1080i (1280x720-as felbontással). Igazi érdeme a DVI bemenet, de analóg jelekkel is jól megbirkózik, akár normál, napos fényviszonyok mellett is. 700 ezer és 1.2 millió között analóg jel visszaadásban még jobb (sőt, egészen mesés!) eredményt érhetünk pl. a Sony LCD hátsóvetítésű televízióinál, 107-152 cm-es képátló mellett is.

Jó hír, hogy hamarosan elterjednek a nagyon ígéretes DLP projektoros televíziók is (pl. Thomson és Loewe), melyek teljes mértékben HDTV kompatibilisak, az áruk pedig1-1.5 millió között mozog.

HASZNOS KIEGÉSZÍTŐK

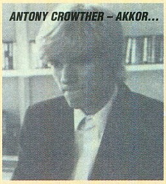
A sort rögtön egy SCART elosztóval kezdeném. Sok hipermarketben kapható elosztó fordítva működik. Egy képet oszt több felé. Nekünk nem ilyenre van szükségünk, hanem egy olyan dobozra, amely képes egymástól elkülöníteni a különböző jeleket, és teljes mértékben RGB, S-Video, és kompozit kompatibilis. A legjobb, ha csak kimeneti aljzata van, hiszen akkor mi választhatunk hozzá kábelt. A tévéknek továbbá csak max. egy komponens bemenete szokott lenni, és elképzelhető, hogy valakinek több konzolja, és egy DVD-lejátszója is van ilyen kimenettel. Ha külön ilyen elosztót nem is találnánk, megteszi egy jó minőségű hármas RCA elosztó is. A drágább elosztókhoz (még jobb minőség mellett) távirányító is dukál.

Léteznek olyan konvertáló kis berendezések, amelyek képesek minden analóg bemenetből progresszív képeket kreálni. Az egyik legújabb ilyen kis berendezés 150 ezer forint, de csodákra képes. Ha eredeti komponens kimenetet kötünk egy ilyen minőségi konverterre, csúcsminőségű progresszív képet kapunk eredményül. Nem beszélve arról, hogy ebben az esetben már nem számít, hogy egy játék támogatja a progresszív pásztázást, vagy sem.

A KÖZELJÖVŐ

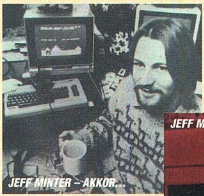
A talán 2-3 év múlva megjelenő konzolgenerációnál egészen biztosan komoly vizuális és hangzásbeli fejlődést tapasztalhatunk majd. Jó példa erre a Phantom, melynek az egyik kezdeti specifikációjában 7.1-es hangzás szerepelt, és mintha az egyik fotón láttam volna a gép hátlapján az összes analóg kimenet, vagyis kompozit, S-Video és komponens mellett (az RGB-s SCART csak Európában elterjedt) végre digitális DVI kimenetet is. Persze elképzelhető, hogy sokan nem hisznek a Phantom jövőjében, de most nem is ennek a gépnek a sorsa a fontos, hanem inkább arra szerettem volna rámutatni, hogy a fejlesztők gondolnak rá, hogy minél jobb kimenetekkel lássák majd el a konzolokat. Reméljük tényleg képesek lesznek valós időben 7.1-es hangzást létrehozni, lesz végre koaxiális digitális hangkimenet, és végre elérik a jobb filmek által nyújtotta hangok minőségét. És minden bizonnyal egyre több játék támogatja majd a HDTV felbontást, vagy legalább a progresszív pásztázást, mind az NTSC, mind a PAL verziók esetén. Jó lenne, ha minden konzolhoz kapható lenne majd digitális, tehát DVI, vagy HDMI képkimenetű kábel. Akkor végre előtérbe kerülhetnek a folyamatosan fejlődő digitális képmegjelenítők – de erre majd ráérünk akkor, kb. 2 év múlva költeni! Addig bőven megtesz egy olcsóbb analóg TV is...

Raj Krisztián rajkrisz@freemail.hu

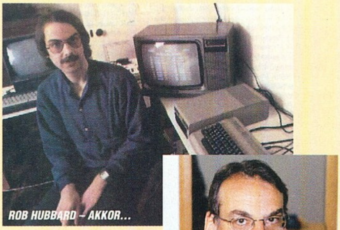

ANTONY CROWTHER – AKKOR...

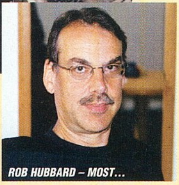

BEN DAGLISH – AKKOR...

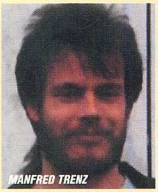

ANTONY CROWTHER, FRED GRAY ÉS BEN DAGLISH – MOST...


JEFF MINTER – AKKOR...


JEFF MINTER – MOST...


ROB HUBBARD – AKKOR...


ROB HUBBARD – MOST...


MANFRED TRENZ


A C64 ÉLŐ LEGENDÁI

PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI – ELSŐ RÉSZ

Új sorozatunkban a játékipar közkedvelt, valódi sztárjait, a legnevesebb játékfejlesztőket mutatjuk be, ami véleményünk szerint érdekes kaland lesz. Főleg olyan öregebb arcokra fókuszálunk, akik már nagyon régóta a szakmában dolgoznak tervezőként, programozóként, zeneszként vagy grafikusként; néhányuk ma is ünnepelt, kő gazdag ember, néhányuk azonban mára már visszavonult, stabilabb megélhetést biztosító vagy jobban fizető állást talált.

BEN DAGLISH

A 37 éves Ben Daglish, becenevén Benn, Londonban, Angliában látta meg a napvilágot zenész szülők gyermekeként. Ennek következtében már 4 éves korában játszott furulyán és harmonikán, és idővel még egy rakás hangszerrel megtanult mesterien bánni (jelenleg 50 darab van neki, mindegyiken játszik). Zenei iskolába járt, majd kis híján letért az ösvényről és majdnem szerzett egy matematikusi diplomát, a sikertelen próbálkozás után azonban visszatért a muzsika világába, játékokba és demokba kezdett el zenéket szerezni, és ő programozta a lejátszóit is. Sokáig dolgozott az időközben megboldogult Gremlin Graphics-nek belső zenészként, de mellette vállalt azért szabadúszó munkákat is. Első zenéje az 1984-es C64-es *Potty Pigeon*ba került be, amit osztálytársával és cimborájával, Antony Crowterrel hoztak tető alá, ahogy sok további játékot is – bizonyára minden volt és jelenlegi C64-es emlékszik erre a meglehetősen rendhagyó játékra, melyben egy galambbal autókat kellett „szőnyegbombázni". Daglish ezen túl még megszámlálhatatlanul sok játékba írt zenét, többnyire C64-esekbe, s mivel a teljes lista a fél cikket megtöltené, csak pár igazán ismert címet emelek ki: *720, Ark Pandora, Auf Wiedersehen Monty, Avenger, Biggles, Cobra, Death Wish III, Defenders of the Earth, Deflektor, Footballer of the Year 1-2, Gauntlet I-II, H.A.T.E., Hades Nebula, Heroes of the Lance, Jack the Nipper I-II, Krakout, The Last Ninja, Loco, The Munsters, Pub Games, Return of the Mutant Camels, Super Cars, Switchblade, Terramex, Thing Bounces Back* és *William Wobbler.*

Aki játszott ezekkel, az bizonyára egyetért velem abban, hogy az *Auf Wiedersehen Monty*, a *Deflektor* és a *The Last Ninja* zenék mind ott vannak minden idők legjobban megkomponált játékzenéi között, felejthetetlen remekművek, de Daglish többi munkája is nagyon ütőképes volt. A C64 idők lejárta után dolgozott más gépekre is, rengeteg egyéb mellett az 1988-as Amigás *Rick Dangerous*, az 1989-es Amigás és Atari ST-s *Action Fighter* és az 1992-es Amigás és PC-s *Legends of Valour* zenéit is ő szerezte, szintúgy az 1995-ös PC-s *Touché: The Adventure of the 5th Musketeer* zenéit.

Az elmúlt kilenc évben azonban, ha jól tudom felhagyott a játékzenékkel, Matlockban, Derbyshire-ben telepedett le, megnősült, gyerekei születtek, és most többnyire élőben játszik (a Loscoe State Opera, a Tomorrows Ancestor és az Ensemble VIII bandákban), továbbá videofilmekhez és a felesége által rendezett színházi darabokhoz szerez zenét, színészkedik, és az internetes cégét igazgatja. Mindezek ellenére ma is igen méretes rajongótábora van, a legtöbb C64 remix CD-n (aki nem tudná, manapság csőstül jönnek ki olyan audio CD-k, amiken egykori C64-es játékzenék szerepelnek, mai szinten újrahangszerelve) fellelhető néhány száma, és minden Back in Time Live-on is lehet vele találkozni, ami egy olyan évente legalább egyszer megrendezésre kerülő nagy buli, ahol az egykori C64 játékipar prominens szereplőivel összefuthatnak a rajongóik.

ANTONY CROWTHER

Ahogy feljebb is említettem, Antony Crowther, aki gyakran Tony Crowtherként is szerepel a játékok stáblistáiban, és aki *Ratt* becenév alatt is fut, Ben Daglish osztálytársa volt, és barátja máig is. Ő valamivel korábban került a játékiparba, mint Daglish, aki az ő játékába (a fent említett *Potty Pigeon*ba) szerzett először zenét, és akivel később is sok stuffot fejlesztettek együtt. Crowther abszolút mindenes volt kezdetben, mint a '70-es években és a '80-as évek elején a legtöbb játékfejlesztő: egy személyben volt programozó, játéktervező, grafikus és sok esetben zenész is. Ő 1983-ban kezdte a játékfejlesztői pályafutását, már abban az évben közel egy tucat játékot ütött össze C64-re. A *Lunar Rescue*-val kezdte (amiért egy C64 volt a fizetése!), majd az *Aztec Tombbal*, a *Balloon Rescue*-val, a *Bat Attackkel*, a *Blaggerrel*, a *Bug Blasterrel*, a *Haunted House*-szal, a *Killerwattal* és a *Son of Blaggerrel* folytatta, mellesleg ezek még szinte mind játéktermi és Spectrumos játékok klónjai voltak. Ezek után, ha nem is ilyen lendülettel, rengeteg további ismert C64 játékon dolgozott: a teljesség igénye nélkül ilyen volt az *A View to a Kill*, az *Ark Pandora*, a *Black Thunder*, a *Bombuzal*, a *Dead Ringer*, a *Fernandez Must Die*, a *Gryphon*, a *Loco*, a *Monty Mole*, a *Phobia*, a *Suicide Express*, a *William Wobbler* és a *Zig Zag.*

Természetesen Crowther is dolgozott a C64 hanyatlása után más gépeken, például az 1991-es Amigás és Atari ST-s *Knightmare*-en, az 1992-es Amigás és PC-s *Captive*-on, az 1994-es Amigás *Captive 2: Liberation*ön, az 1996-os PC-s *Normality*-n, az 1997-es PC-s *Realms of the Hauntingon*, az 1998-as PS1-es *N2O*-n, a 2000-res PC-s, PS2-es és DC-s *Wacky Races*-en és a 2000-res PC-s *Soulbringer*en, többek között.

Nagy valószínűséggel ma is aktív programozó és játéktervező, feltehetően az Atarinál dolgozik, de sajnos nem találtam konkrét információt arról, hogy az utóbbi 4 évben miket csinált. Mellesleg Crowther és Daglish alapítottak régen közösen egy amolyan zenész- és democsapatot is, a W.E. M.U.S.I.C.-ot, ami a We Make Use of Sound In Computers kifejezés rövidítése.

ROB HUBBARD

A fentiekhez hasonlóan a legendás Rob Hubbardnek is van duplabetűs beceneve, a Robb, mellesleg ennek a jelenségnek is megvan a maga kis története. A '80-as évek közepén volt Angliában egy Compunet nevű fizetős modemes szolgáltatás, egy nagy tömegek által használt speciális BBS hálózat, ami amolyan ős-internet szerűség volt. Aki arra előfizetett, kapott publikus tárhelyet, ahol a képeit, zenéit, demoit és PD játékait közzétehette, továbbá volt lehetősége levelezésre, csetelésre és egyebekre is. Akkoriban az ország C64-es krémje használta a szolgáltatást, így a játékfejlesztők és a demosok is, sok fejlesztő- és democsapat állt ott össze, és persze rengeteg barátság is szövődött a rendszerben. A Compuneten híresült el igazán a Benn és Ratt páros, az Ash és Dave páros, az Ian és Mic páros, és a Stoat és Tim páros is, de onnan indult világhódító útjára a két legendás grafikus, Dokk és Ste is, no és persze még rengetegen publikáltak ott anyagokat – így tett Robb is. A Compunet egyik legérdekesebb jellemzője egyébként az volt, hogy nagyon sokan használtak rajta olyan becenevet, aminek az utolsó két betűje azonos volt – talán, mert a sima keresztneveket már lefoglalta a pórnép...

Ezekből egyenesen következik, hogy Hubbard Daglish-hez és Crowtherhez hasonlóan a Brit Szigeteken látta meg a napvilágot, és akárcsak Daglish, ő is 1984-ben kóstolt bele a játékfejlesztésbe egy félbehagyott egyetemi próbálkozás után. Első játéka a C64-es *Razmatazz*, egy kisgyerekeknek készült zenei oktatójáték volt, amiben mindent ő csinált a programozástól a grafikákon át a zenékig. Az anyag soha nem került forgalomba, mert a kiadó rögtön a játék elkészülte után csődbe ment, így Hubbard sem kapott pénzt a munkáért (amire egyébként nem is valami büszke). Az interjúkban sem szeret az anyagról beszélni, egyszer kommentálta csak, hogy milyen volt a senki által soha nem látott *Razmatazz* – hogy idézzem: „fooking crap" („elcseszett szemét"). A játék zenéje azért kiszivárgott, sokaknak tetszett, és ennek hatására attól kezdve Hubbard elsősorban játékzenéket írt az általa programozott lejátszó felhasználásával, szabadúszóként. Bár annyira termékeny nem volt, mint Daglish, ő is közel száz C64-es játék zenéjéért felelt 1984 és 1989 között, és dolgozott néhány más gépre megjelent játékba is: CPC-sbe, Spectrumosba, Amigásba és Atari ST-sbe. A teljesség igénye nélkül néhány játékcím, amibe C64-en zenét szerzett: *19 Boot Camp, Auf Wiedersehen Monty* (Daglish-sel közösen), *Chimera, Commando, Crazy Comets, Delta, Dragon's Lair II: Escape from Singe's Castle, IK+, International Karate, Knuckle Buster, Lightforce, Monty on the Run, Sanxion, Skate or Die, The Last V8* és *Thing on a Spring.*

Biztos vagyok benne, hogy aki otthon van valamennyire a SID zenék terén, az jól emlékszik ezekre a fülbemászó és egyedi hangzású alkotásokra – mindegyik igazán ott volt a szeren. Hubbard a zenéi révén nemcsak az egyik legtöbbet alkalmazott és legnépszerűbb C64-es zenésszé vált, de a játékipar egyik legnagyobb sztárjává is. Mindenki interjút készített vele, leszólították az utcán, autogramot kértek tőle lépten-nyomon, meg minden. 1988-ban aztán feladta függetlenségét, és maga mögött hagyta hazáját: Amerikába költözött, és az Electronic Arts belső zenésze lett. Ott is készített még pár C64-es zenét, továbbá pár Amigásat, NES-eset, SNES-eset, MD-set, PS1-eset és PC-set. Idővel „öltönyössé" vált, ő lett a cég hangtechnikai igazgatója, attól kezdve már csak egyengette a zenészek munkáját, keveset komponált. Utoljára, ha jól tudom az 1997-es PC-s és PS1-es *Nuclear Strike*-ba írt zenét, ami szerintem eléggé kiábrándító volt.

A legújabb hírek szerint 2001 végén Hubbard otthagyta az EA-t, East Yorkshire-ba, Angliába költözött, és maga mögött hagyta a játékipart is, így máig a 2002-es *Cel Damage* az utolsó játék, aminek fejlesztésében részt vett. Újabban turnézó zenészként és egy luxushajó zenei igazgatójaként keresi kenyerét. Persze nem lenne meglepetés, ha pár éven belül visszakerülne a játéküzletbe, de addig is évről-évre lehet vele találkozni a Back in Time Live bulikon, akárcsak Daglish-sel és Crowtherrel, továbbá az ő zenéi is megtalálhatók szinte minden C64 remix CD-n.

JEFF MINTER

Valószínűleg a szintén brit Jeff Minter, becenevén Yak, a játékipar legfurább figurája, aki egyben minden bizonnyal a szakma legrégebb óta máig teljesen aktív (és nem öltönyös vezetőként, hanem munkásemberként) dolgozója is. Ő 1978-ban kezdett el játékokat írni

egy iskolai PET 2001-8-on, első komolyabb játéka az 1978-as, meglehetősen egyedi, kis túlzással még forradalminak is nevezhető (rengetegen klónozták, és klónozzák máig is) *Deflex* volt. Nem sokkal később nagy nehezen összekuporgatta egy ZX-80 árát, az lett az első saját számítógépe, amit otthon is programozhatott már. Kezdetben természetesen csak saját maga és barátai szórakoztatására írt játékokat, ám idővel megpróbálkozott a munkái értékesítésével is, majd miután pár cég átverte, saját vállalkozást alapított, és ő maga kezdte el forgalmazni a játékait. Egy takarítói diákmunkája során egy kukában talált pornókiadvány hatására furcsamód beleszeretett a különlegesebb négylábúakba, a lámákba, birkákba, jakokba és kecskékbe, ennek hatására 1982-ben Llamasoft névre keresztelte a cégét. Idővel természetesen még sok további gépre dolgozott: már az első Llamasoft cégér alatt forgalmazott játéka is más gépre, VIC-20-ra jelent meg, Európában *Andes Attack*, Amerikában pedig *Aggressor* cím alatt. Ez mellesleg az egyik kedvenc játéktermi játéka, a *Defender* direktklónja volt, rá jellemzően lámákkal és más állati szereplőkkel. A második Llamasoft játékát, a *Gridrunnert* egy hét alatt dobta össze, ami ismét óriási siker lett mindkét kontinensen, az üzlet tehát beindult, és a szekér többé-kevésbé máig is megy. A '80-as években egyébként jelentek meg Llamasoft játékok még C64-re, Spectrumra, Atari 400-ra, Atari 800-ra, Atari ST-re és Amigára is. Minter néhány nevesebb, régebbi játéka a teljesség igénye nélkül: *Ancipital, Attack of the Mutant Camels, Batalyx, Gridrunner, Hellgate, Hover Bovver, Iridis Alpha, Laser Zone, Mama Llama, Matrix* (1983-as játék, nincs köze a kultuszfilmhez), *Metagalactic Llamas Battle at the Edge of Time, Return of the Mutant Camels, Revenge of the Mutant Camels, Rox 64, Sheep in Space, Super Deflex, Super Gridrunner* és *Voidrunner*.

Ezek után Minternek volt néhány sikertelenebb éve, Amerikába költözött, és lehetősége nyílt rá, hogy egyik legfőbb belső fejlesztőként a kedvenc cégénél a kedvenc játékai folytatásain dolgozzon, az Atari Jaguaros *Tempest 2000*-en és *Defender 2000*-en. A gép azonban megbukott, és rövid idő alatt eltűnt a süllyesztőben. A szerencsétlen kaland aztán ismételte önmagát, Minter az Atari után a szintén amerikai VM Labs-nek kezdett el dolgozni otthonról, ugyanis visszaköltözött a Brit Szigetekre, azon belül is Wales-be, amibe nagyon beleszeretett. A VM Labs-nél is ő lett az egyik legfőbb fejlesztő. A cég egy NUON nevezetű technológiát készített, egy olyan integrált konzolgépet és szórakoztató központot, ami reményeik szerint a jövő minden asztali DVD lejátszójába bekerült volna pluszként. Végül azonban – ha jól tudom – csak néhány borsos árú lejátszóba került NUON technológia: a Samsung DVD-N50x sorozat tagjaiba, a Samsung DVD-N2000-be és a Toshiba SD2300-ba. Ezek nem is terjedtek el túlságosan, a technológia tehát hatalmasat bukott, mellesleg még a gépek között is voltak kompatibilitási problémák. Minter két dolgot készített NUON-ra, a *Tempest 3000* játékot, továbbá a *VLM 2*-t, ami tekinthető demonak, pszichedelikus effekthalmaznak, vagy akár vizuális Winamp plugin szerűségnek is – sok ilyet írt egyébként régebben is. Pechszériája után ismét a saját kezébe vette sorsát, újraindította az egyszemélyes cégét, és elhatározta, hogy a régi játékait fogja újra megírni palmtop és PC gépekre. Több el is készült ezek közül, de valószínűleg nem fialt túl jól az üzlet, ezért egy-két éve ismét elszegődött egy nagy céghez, a Lionhead Studios-hoz. Jelenleg oda dolgozik otthonról, egy kizárólagosan GC-re készülő játékon, a *Unity*-n, ami az eddig közzétett információk szerint leginkább egy LSD tripre és Crowther N2O-jára fog hasonlítani – ez utóbbi, ha valaki nem tudná, egy *Tempest* jellegű lövöldözős játék. **(Minter meg valószínűleg kőkemény LSD-s... Martin)**

Minter munkái mindig abszolút egyediek voltak, főleg azért, mert rengeteg fura négylábú állatot tartalmaztak szokatlan sci-fi környezetekben. Ezen túl jellemző a játékaira az is, hogy szinte mind szörnyen rondák, ugyanakkor meglepően játszhatóak, és jó részük valamelyik nagy népszerűségnek örvendő, ősi játéktermi lövöldözős játék hivatalos vagy nem hivatalos továbbfejlesztett klónja. Minter egyébként a marketingmódszereivel és életstílusával is nagyon elüt az átlagtól. Sokáig teljesen személyesen forgalmazta a játékait, újságokban hirdette őket, és postai úton (melyben a szülei is a segítségére voltak) küldte szét a kazettákat. Valószínűleg az egyedi témájú, hangulatú és remekül játszható játékai mellett ez a személyes kapcsolattartás is hozzájárult ahhoz, hogy a szigetországban Minter az egyik legnagyobb játékfejlesztő-sztárrá, *ikonná* vált. Sokan utálták a munkáit, de igen nagy hűséges vásárlótábor is kialakult körülötte, idővel tehát a reklámok mellett már szájhagyomány útján, és persze a rengeteg újságinterjú segítségével is értesültek a rajongói az újabb produktumairól. Mindezeken túl Minter rendszeresen szétküldött körlevelekben is mesélt az életéről (retro fanatikus, hippi, agglegény, egy Wales-i farmon él rengeteg állattal, szereti a curry-s ételeket, a rajongóit mindig szívesen fogadja az otthonában, satöbbi) meglehetősen szórakoztató, olvasmányos formában, ami aztán még népszerűbbé tette. Ezt a szokását mellesleg máig sem hagyta maga mögött, az internet komolyabb elterjedésekor, cirka tíz éve ő is elkezdett üzemeltetni egy website-ot, ahol tovább folytatta a mára már nagyon hosszúra nyúlt élettörténetét, blogolni kezdett, és az elsők között tette ingyenesen letölthető közkinccsé a régebbi játékait is. Minter tehát, akárcsak a fenti arcok, ma is ünnepelt, kultikus figura, aki szintén gyakran látogatja a Back in Time Live-ot és minden hasonló retro bulit, és ráadásul még abszolút aktív is.

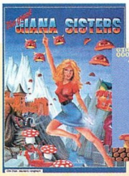
MANFRED TRENZ

Evezzünk most más vizekre, el a ködös Albiontól. Soron következő hősünk a 39 éves német Manfred Trenz, aki magát néha csak „The Master"-ként, azaz „A Mester"-ként aposztrofálja, *szerényen*. Trenz 1987-ben még grafikusként mutatkozott be, ő rajzolta az akkor megjelent, Armin Gessert által programozott *The Great Giana Sisters* C64-es és Amigás grafikáit. A játék egyébként nemcsak címében, de játékmenetében is kísértetiesen hasonlított a NES-es *Super Mario Brothers*-re, ezért a Nintendo beperelte a játék kiadóját, a Rainbow Arts-ot, és a produktum egy hét után le is került a polcokról. Ettől függetlenül a *Giana Sisters* óriási siker volt, feltörve természetesen mindenki beszerezte, mellesleg a játék igazán jól is sikerült, nem véletlenül vált hatalmas *kultuszjátékká*. Többen készítettek hackelt folytatást hozzá, számos hobbiból összeütött Giana Sisters átirat is született (újabban még DC-re és GP32-re is), sőt egy hollywoodi forgatókönyvíró évek óta próbál tető alá hozni egy nagy mozifilmet is a témából, eddig mondjuk nem sok sikerrel. 1989-ben az eredeti *Giana Sisters* mögötti fejlesztőcsapat (köztük Trenz még mindig grafikusként) újra próbálkozott, *Hard 'n' Heavy* címmel ismét összeütöttek egy *Super Mario Brothers* klónt, amolyan nem hivatalos *Giana Sisters* folytatást (más karakterekkel, amik leginkább jópofa alienekre hasonlítottak) – arra azonban vigyáztak, hogy vizuálisan a játék már egyáltalán ne hasonlítson a másik kettőre, nehogy ismét megjárják, mint korábban. Ennek ellenére megjárták, a Nintendo ebben az esetben ráadásul gyorsabb is volt, ez a játék tehát soha nem került a polcokra, sőt, teljesen el sem készült. „Majdnem kész" állapotban persze ennek is elterjedt a kalózkópiája, ami már nem aratott valami nagy sikert. Időközben, még a *Hard 'n' Heavy* előtt kiderült, hogy Trenz programozónak sem utolsó, 1988-ban programozóként és grafikusként Andreas Escher barátjával összeütött egy *R-Type* klónt C64-re, a *Katakis*-t, amit szintén a Rainbow Arts forgalmazott, azonban itt is akadtak jogi gondok. Ez esetben az *R-Type* C64-es átiratával megbízott cég, az Electric Dreams perelt, így a játék Németországon kívül már nem kerülhetett a forgalomba. Ebből következően többnyire kalóz változatban terjedt ez is, de ettől függetlenül ez is hatalmas kultuszjátékká vált, hiszen akkoriban még nem volt hazavihető változat az *R-Type*-ból, és a *Katakis*, ami később kicsit megváltoztatva *Denaris*-ként már megjelenhetett, igazán kiváló anyag volt önmagában is, továbbá valami eszméletlenül kihasználta a C64-ben rejlő lehetőségeket. A *Katakis* balhé után az Electric Dreams félbehagyta a saját C64-es *R-Type* fejlesztését, mivel a programozóik túl lassan dolgoztak és Trenzéknél sokkal gyengébbek is voltak, majd Trenz csapatát bízta meg a cég a játék hivatalos C64-es átiratával – a munkára ráadásul csak 6 hetet kaptak. Trenz és Escher (no meg a zenészük, a szintén legendás Chris Hülsbeck) jól vették az akadályt, a játék időre elkészült, és nagyon jól is sikerült, bár azért a *Katakis*-nál gyengébben muzsikált. Az űrhajós-lövöldözős játékai után Trenz még nagyobb fába vágta a fejszéjét, egy Metroid ötleteken alapuló, de annál sokkal masszívabb, méretesebb és pörgősebb mászkálós-lövöldözős játékot ütött össze programozóként és grafikusként, az 1990-ben C64-re megjelent *Turricant*, amiben megszakítás nélkül óriási területek scrolloztak 8 irányba parallax módon, ami igen nagy technikai bravúr volt a gépen. A sikerjátékot a még jobban sikerült *Turrican II: The Final Fight* követte egy évvel később, ami már űrhajós-lövöldözős pályákat is tartalmazott, majd 1992-ben az akkor már haldokló C64-re Trenz elkészítette az utolsó játékát is, az *Enforcer: Fullmetal Megablastert*, amit már csak amolyan hobbiból ütött össze, és amit már nem a Rainbow Arts, hanem egy budget cég, a CP Verlag forgalmazott. Ez ismét egy oldalra scrollozó űrhajós-lövöldözős játék volt, egy nagyon eltalált, brutális darab, mellesleg ez a *Katakis* nem hivatalos folytatása is. Szintén 1992-ben készítette el Trenz a NES-es *Super Turricant* (a *Turrican* többi megjelent átiratát és folytatását más cégek hozták tető alá, többségüket a Factor 5), amit 1995-ben SNES-en a szintén *Turrican* jellegű, Targa néven is ismeretes *Rendering Ranger: R2* követett. (Ez utóbbi állítólag csak Japánban jelent meg, 1000 példányban, tehát nem lehetett túl nagy siker.) Trenz 1999-ben próbált ismét visszatérni, egy nagy, 3D-s *Turrican* folytatáson dolgozott a THQ megbízásából, a *Turrican 3D*-n. A képek tanúsága szerint egész ígéretes volt az anyag, és elég nagy százalékban el is készült, ám a THQ valamilyen okból végül leállította a fejlesztést. Ezt követően Trenz kis gépekkel kezdett el foglalkozni, a GBC-s *Micro Machines V3*-ba dolgozott segédprogramozóként, de abban csak a menürendszerért felelt, aztán dolgozott GBC-s és GBA-s *Katakis* és *Turrican* folytatásokon is (például a *Katakis 3D*-n), melyek közül eddig nem készült el egy sem, továbbá ő portolta a GBA-s *CT Special Forces* játéksorozat eddigi részeit is PS1-re.

Trenz jelenleg a német Similis-nél dolgozik, akárcsak Escher, és nagyon ritkán jelenik meg a rajongói előtt (egy demo partit látogatott csak meg, ahol egy demot ki is adott). Ettől függetlenül ő is nagy ünnepelt sztár, legalábbis a volt és jelenlegi C64-esek körében. A játékai is tovább élnek, többen készítenek *Giana Sisters* és *Turrican* remake-eket hobbiból, sőt, jelenleg is készül két *Turrican* folytatás: az egyik egy nem hivatalos, kommersz darab, amit a Factor 5 készít sok-sok éve, ez lesz a valószínűleg PC-s és nagykonzolos *Thornado*, e mellett a szintén Similisnél dolgozó André Bürger, alias AEG, az egyik legtehetségesebb jelenleg is aktív C64-es demo programozó is dolgozik egy hivatalos ingyenes C64-es *Turrican 3*-mon. Ez utóbbinak egyébként a címén kívül nincs köze a Factor 5 féle *Turrican 3*-hoz, és egy jelen sorok írásakor megjelent hír szerint augusztus 28-adikán éjszaka, pontban 3 óra 3 perckor válik ez letölthetővé.

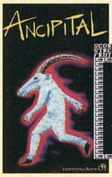
Ennyi fért az e havi cikkbe, a folytatás természetesen a jövő hónapban érkezik, melyben már nem csak európai fejlesztők fognak szerepelni.

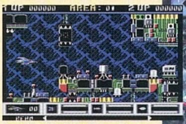
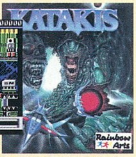
Credo

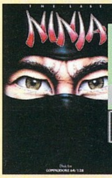


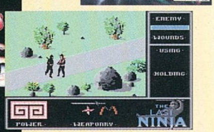
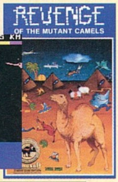






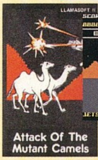














SYSTEM LINKES JÁTÉKOK (XBOX) ÉS „SYSTEM LINK SZIMULÁCIÓ" (BÁRMILYEN PLATFORM)

ELŐSZÓ

Hazánkban sajnos csupán maréknyian tudják kihasználni az online játékok előnyeit, a már többször ismertetett okok miatt. A system link azonban bárki számára elérhető, és közel olyan hangulatot tud teremteni, mintha online játszanánk. Sőt, néha még jobbat is! Az rendben van, hogy a neten 16-an játszani egy pályán nagyon jó móka, de közben akárhogyan is nézzük, egymagunk ülünk egy üres szobában, és a játékosok nagy részéről legfeljebb annyit tudunk, hogy milyen nemzetiségű. Viszont ha néhány barát összejön, és egy buli keretében néhány darab gépet összeköt, az szerintem sokkal nagyobb élmény, akár már mindössze 3-4 játékos esetén is. A szükséges tévék és konzolok összehozása persze problémákat vethet fel, de egy parti kedvéért simán megéri, és még így is sokkal egyszerűbb, mint egy online játszmát elérhetővé tenni. A system linknek egyébként is számos előnye van vele szemben.

MIÉRT JÓ A SYSTEM LINK?

A legtöbb esetben, ha egymás ellen szeretnénk játszani egy programmal, meg kell másokkal is osztani a képernyőt, de a játék akkor már valahogy nem hozza ugyanazt a hangulatot. Ha már négyen vagyunk a képernyőn, a helyzet még tovább romlik. Sokkal gyengébb a grafika, kisebb a képernyőméret, és gyakran előfordul, hogy zavar minket a társunk fél képernyője. De amíg például egy autós programnál, vagy kooperatív játékmódnál a hangulat részben feledteti velünk ezeket a problémákat, addig például egy deathmatch-ben már roppant zavaró, hogy (akarva-akaratlan) látjuk egymás tartózkodási helyét.

Na, de itt jön a képbe a system link. Ha minden társad saját televízió/képernyő előtt játszik, az sokkal nagyobb szabadságot, teret, és hamisítatlan játéktermi hangulatot biztosít. Teljesen visszakapjuk a single player mód minden előnyét, de még rá is teszünk egy jókora lapáttal.

Ezenkívül új lehetőségek nyílnak meg előttünk. A legfontosabb, hogy végre tudunk lopakodni.

Például FPS-eknél eddig inkább csak a reflexeinkre volt szükség, ha osztott képernyőn játszottunk. De most, hogy nem látnak, már használhatjuk az eszünket is! Taktikázhatunk. Például elbújhatunk egy szikla, vagy láda mögött, és onnan sniperkedhetünk.

Egyébként az online játékmódokkal ellentétben a system linknél nem romlik a game sebessége, vagyis minden ugyanolyan, mint a rendes, egyszemélyes játékban.

MI KELL HOZZÁ?

Amíg Xbox-on körülbelül 50 játék támogatja a system linket (és még rengeteg fogja a jövőben!), és a dolog egyszerűen megoldható, addig PS2-őn és GC-n egyszerre összesen csak 10 játékról mondható ugyanez el. (Nem beszélve arról, hogy a módszer az utóbbi 2 gépen roppant bonyolult és költséges, de nem kizárt, hogy majd velük is foglalkozunk a jövőben.) Xbox-on ezzel szemben csak egy linkkábelre van szükségünk, aminek a szükséges hosszáról jó előre bizonyosodjunk meg. Ha kettőnél több gépet szeretnénk összekötni, szükségünk lesz egy úgynevezett „SWITCH" elosztóra, és persze további linkkábelekre. System link esetén mindegy, hogy a játék milyen forrásból származik, de mindegyik gépben ugyanaz a verziójú anyag legyen! A televíziókat úgy helyezzük el, hogy az ellenfélnek majdnem hátra kelljen fordulnia ahhoz, hogy rá tudjon nézni a másik képernyőjére, de ne üljetek túl messze egymástól, mert a folyamatos kommunikáció nagyon fontos a hangulathoz. Akik egy csapatban vannak, esetleg egy kooperatív játékkal játszanak, lehetőleg jól lássák a társuk képernyőjét. PAP (kép a kép mellett) funkcióval ellátott, lehetőleg nagyobb képernyős, 16/9-es tévékre, kooperatív játéknál ráköthetünk két konzolt is (Martin ötlete), ha eggyel kevesebb tévénk van (így a 16/9-et félbe osztva kb. két 4/3-as képet kapunk). A hangok sok játéknál árulkodóak lehetnek – pl. hogy milyen fegyvert vettünk fel. Zenés játéknál csak az egyik tévéből jöjjön a muzsika, a többinél kapcsoljátok ki.

ÍGY TESZTELTEM

Kiválogattuk a szerkesztőségben az összes system linkes játékot, a többi érdemlegeset pedig még időben beszerezte nekem a Martin. Nem volt könnyű dolgom, mivel a legtöbb játék még új volt számomra. A tesztelésben, hiszitek vagy nem, de elsősorban a menyasszonyom segített.

Tökéletes segítség volt számomra, és a gondolkodást igénylő játékok esetén másra nem is nagyon számíthattam. Sajnos a legtöbb program esetében a system linket valószínűleg az Xbox Live opcióból származtatták le. Ezért van az, hogy sok esetben gépenként csak 1 játékos a megengedett. Ahol nem így van, azt külön feltüntettem. Minden játékhoz odaírtam a maximális játékosok (j), és az összeköthető gépek számát is. Ahol nem írtam, hogy vannak gépi játékosok (GJ), ott értelemszerűen nincsenek. Mindenhol szerepelnek továbbá a játékmódok típusai (JM), és hogy mennyi ideig tart az irányítás elsajátítása (IE). Ebbe azt is beleszámoltam, hogy mennyi idő, amíg megfog valakit a játék hangulata. Ez egyáltalán nem mindegy egy bulin! Néhány játéknál említettem a dedikált szervert, ami annyit jelent, hogy egy gép csak szerverként szolgál. Ezt (+1)-ként jelöltem az összeköthető gépek számánál. Ezeknél a rövid tesztekénél én csak és kizárólag a system linkes opciót vettem figyelembe, nem pedig azt, hogy a játék egyébként hány pontos. Ha valamilyen adatban nem voltam biztos, azt egy (?)-lel jelöltem. További rövidítések: dm = deathmatch, cso = csapat orientált, ko = kooperatív, gyv = gyorsverseny, ba = bajnokság.

A LEGJOBB SYSTEM LINKES JÁTÉKOK

A sort rögtön a **Halo – Combat Evolved**del kezdeném, amely talán a legjobb system linkes játék. Rengeteg játékmód közül válogathatunk, de a Halo igazi erőssége a nagyszerű irányíthatóság. 13 pálya közül válogathatunk, melyek között kettőn járművekkel (tank, terepjáró, sikló) is harcolhatunk. Sok-sok király fegyvert találunk, könnyű a célzás, és van egy igen hatásos „ütőgombunk" is, ha kifogyna a tár. A kisebb bolygó miatt csekélyebb a gravitáció, ezért kicsit olyan, mintha a Holdon lebegnénk, de ezt pillanatok alatt meg lehet szokni.

(FPS, 16 j, 4 Xbox, gépenként 1-4 j, JM: dm és cso, IE: fél óra)

A **Counter-Strike**-tól igazából nem sokat vártam. Az első benyomásom mégis az volt, hogy ez egy teljesen jó játék. Az irányítás rögtön kézre állt, és a grafika is simán közepes, vagy még jobb. Fájó szívvel vettem tudomásul, hogy gépenként csak egy játékost enged a program. De ha csak ketten vagyunk, a hiányzó játékosokat kipótolhatjuk botokkal. Sajnos választani kell, hogy emberek legyenek emberek ellen, vagy emberek botok ellen. Egy csapatban nem lehet ember és bot. A célzás kicsit nehéz, mert inkább a billentyűzet + egér kombinációra lett kiélezve, ezért pixelre pontosan az ellenségre kell célozni. Kétféle játékmódunk van. Vagy meg kell akadályoznunk a terroristákat a két kijelölt helyszín egyikének a felrobbantásában, vagy túszokat kell kiszabadítanunk. De lehetünk mi is a gonoszok, ekkor robbantanunk vagy túszokat védenünk kell. Rengeteg mindent állíthatunk a meccsen. Szerintem a legjobb, ha gyengére vesszük a botokat (a célzás miatt), majd folyamatosan feljebb vesszük a számukat (max. 8). Elsőre nem könnyű játék. Bele kell jönni, hogy megszokjuk a gyors eseményeket, de ha ez megtörtént, akkor nagyon akció dús.

(FPS, 10 j, 10 Xbox, JM: cso, GJ: vannak, IE: 1 óra, dedikált szerver esetén max.16 j, és 16 (+1) Xbox)

A **Ghost Recon és Ghost Recon: Island Thunder** taktikai FPS-ek, ahol hatalmas szabadtéri pályákon, erdőkben és mezőkön vadászhatunk terroristákra kooperatív módban, vagy választhatunk a rengeteg csapatjátékmód közül (4 különböző csapat küzdhet egymással). Két játékos esetén kooperatív módban 4 botot, csapatjátékok esetén csapatonként 5-5 botot állíthatunk be. Több emberi játékos esetén valószínűleg arányosan fogy a botok száma. A kisebb pályákon egyszerűbb deathmach jellegű harcokat vívhatunk, de botok itt már nincsenek. Elhalálozáskor átvehetjük egy másik bot társunk irányítását, vagy ha nincsenek botok, több életet állíthatunk be (respawn). Az első részben 15 nagy, és 22 kisebb, a folytatásban pedig 8 nagy, és 16 kisebb pályát találunk. Kezdetben nehéz, de nagyon jó játék.

(Taktikai FPS, 16 j, 16 Xbox, JM: ko, dm, cso, GJ: vannak, IE: 2 óra)

A **Rainbow Six 3** és **Rainbow Six 3: Black Arrow** szintén taktikai FPS-ek, ahol szűk utcákon, vagy épületekben vadászhatunk terroristákra, szabadíthatunk ki túszokat, hatástalaníthatunk bombákat stb. A játék nagyon nehéz, mivel gépi játékosok nincsenek velünk, és a legtöbbször nehéz kiszúrni a terroristát. A Ghost Reconnal ellentétben itt csak egy életünk van. A RS3-ban 14, a RS3: BA-ban pedig 10 pályán van lehetőségünk kooperatív módra, de vannak egyéb szokásos FPS játékmódok is a RS 3-ban 9, a RS3: BA-ban 18 pályán. A Black Arrow egy-két plusz játékmóddal bővült ki a RS 3-hoz képest, és véleményem szerint egy picivel jobbak is a küldetések benne.

(Taktikai FPS, ko játék esetén: 2 j, 2 Xbox, dm és egyéb cso játék esetén: 8 j, 8 Xbox, GJ: csak ko játéknál, IE: 1-2 óra, dedikált szerver esetén minden játékmódnál duplán annyi a maximális játékos)

A **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**-ban két csapat közül választhatunk: kém vagy őr.

A kémeknek a 8 pálya valamelyikében kell belopakodni, kiiktatni a biztonsági rendszereket, kijátszani az őr(öke)t, és ellopni, vagy hatástalanítani valamit a szokásos Splinter Cell-féle irányítással. Az őrök pedig belsőnézetből védik a helyszínt. Maga az ötlet fantasztikus, és a megvalósítás marha jó. Sajnos két játékos esetén csak néhány napig izgalmas.

(Lopakodós TPS/FPS, 4 j, 4 Xbox, JM: cso, IE: 1-2 óra)

A **Moto GP 2** kifejezetten multiplayerre lett kiélezve. A program nagyon valósághű, és kell ugyan egy kis idő, amíg megtanulunk benne versenymotort vezetni, de megéri. Az összesen 17 pályán hatalmas bajnokságokat lehet rendezni (hatalmas borulásokkal), ahol gépi versenyzők pótolják a hiányzó játékosokat.

(Motorverseny, 16 j, 4 Xbox, gépenként 1-4 játékos, JM: gyv, ba, GJ: vannak, IE: 1 óra)

Jaj, a **Serius Sam** mekkora egy játék! Milyen kár, hogy amikor a párommal végignyomtuk a kooperatív módot, ezt még csak osztott képernyőn tehettük. Az enyhén rajzfilmes grafika talán egy kicsit egyszerű, de a történetes mód összesen 36(!) pályájának legtöbbje majdnem olyan hatalmas, mint a Halo-ban. Kilométerekre ellátni, jobbnál jobbak a fegyverek. És kérdem én, melyik játékban van pályánként több mint 600 szörny? A Samben olyan figurák, és agyalágyult poénok vannak, hogy néha azt hittem, hogy eldobom az agyamat. A célzás egyszerű, irányítás nagyszerű. Ezenkívül van 10 kisebb pályánk, ahol egyszerűbb deathmatch, vagy csapatorientált harcokat hozhatunk össze. Ez már nem annyira nagy szám, viszont nagyon pergős.

(FPS, ko mód: 8 j (?), 4 Xbox, gépenként 1-2 j, GJ: csak a ko módban, dm és cso mód: 16 j (?), 4 Xbox, gépenként 1-4 j, IE: fél óra)

A **Return to Castle Wolfeinstein** elsősorban csapatjátékra lett kiélezve, de azért ketten is lehet próbálkozni ezzel a remek II. Világháborús játékkal. A 13 pályán különböző küldetéseink vannak, de beállíthatunk sima öldöklést is.

(FPS, 16 j, 16 Xbox, JM: cso, IE: 1 óra)

Az egyedi cell shaded grafikával rendelkező XIII leginkább egy képregényre emlékeztet. Marha jól néz ki, és nagyszerűen irányítható. Legalább 3, de inkább 4 Xbox-szal már isteni partikat lehet nyomni a 21 pályán, melyek mindegyikéhez másmás játékmódot rendeltek.

Kár, hogy csak osztott képernyőn vannak botok, mert ketten játszva kevésbé hangulatos.

(FPS, 8 j, 8 Xbox, JM: dm, cso, IE: fél óra)

A **Mechassault**ban könnyen kezelhető óriásrobotokkal csaphatunk össze. Mindezt 6 szemrevaló pályán tehetjük meg látványos effektekkel tarkítva. A robbanások, csakúgy mint az egész játék, közel 2 év után is még mindig nagyon szépek. A hangulatról pedig a nagyszerű irányíthatóság gondoskodik.

(Robotos akció, 8 j, 4 Xbox, gépenként 1-2 j, JM: dm, cso, IE: fél óra)

Mivel pont tegnap láttam a Redbull Airrace-t, eléggé be voltam indulva a **Crimson Skies**-ra. Egy nagyszerű arcade jellegű repülős játékról van szó. Az irányítás igencsak eltér egy szimulátorétól, úgyhogy bárki hamar kitanulhatja. Az öt tetszetős pályán nagyon jó kis légi csatákat rendezhetünk. A titok, hogy megfelelően kell adagolni a gázt, és a légi féket. A durvább manővereket inkább alacsonyabb sebességnél érdemes véghezvinni.

(Arcade repülős, 8 j, 4 Xbox, gépenként 1-2 j, JM: egymás elleni, vagy cso légi csaták, és egyéb játékmódok, IE: fél óra)

A **Project Gottham Racing 2**-ben 11 város összesen 92 pályája, és 102 közel fotórealisztikus kocsi közül válogathatunk, amelyek közül minden fajta stílus fellelhető. A grafika nagyon bika, és az irányítás is teljesen rendben van.

(Autóverseny, 8 j, 8 Xbox, JM: gyv, IE: pár perc)

A PS2-es GT3 óta egy autós játék sem kapott még olyan pozitív kritikát és magas értékelést, mint a **Rallysport Challenge 2**. A grafika gyönyörű, rendkívül kidolgozott, a kocsik pedig nagyon gyorsak, bár ezeket már elmondhatjuk az előző részről is. Viszont a játék kiegészült egy nagyon realisztikus törésmodellel. Az irányítás nehéz, de logikus. Egyáltalán nem szükséges kormány vásárlása. 7 ország összesen 93 meseszép pályáján autókázhatunk 32 kocsival.

(Autóverseny, 4 j, 4 Xbox, JM: gyv, IE: 1 óra)

A **Toca Race Driver 2** a lehetőségek tárháza. 29 különböző kategóriájú bajnokság összesen 113 futamán versenyezhetünk a rengeteg különböző versenyautóval. Ehhez hozzájön még a kiváló grafika, az egész jó irányíthatóság, és a max. 10 gépi versenyző.
(Autóverseny, 12 j, 12 Xbox, JM: gyv, ba, GJ: vannak, IE: fél óra)

A **Top Spin** az X-esek Virtua Tennis-e. Azt hiszem jobban hangzó dicséretet nem is nagyon kaphatna. Viszont ennél a nagyszerű játéknál a system linknek csak és kizárólag akkor van értelme, ha ketten játszunk egymás ellen, és mind a ketten a ZOOM kameraállást választjuk. Mert egyébként teljesen ugyanazokat a nézeteket kapjuk, mintha egy gépen játszanánk: a szerváló játékos térfelét mutatja a gép. Ha ketten játszunk két másik játékos ellen, az semmiben sem különbözik a sima exhibition módtól. Sőt, ha csak hárman vagyunk, ott beállíthatunk negyediknek egy gépi játékost, system linknél viszont nem. Ebből is látszik, hogy a system link itt is csak az Xbox Live származéka. De az említett zoomos játék, ha ketten játszunk, nagyon jó. Kár, hogy vagy csak nőkkel, vagy csak férfiakkal lehetünk, keverve nem. Viszont 45 pálya közül választhatunk.
(Tenisz, 2/4 j, 2 Xbox, gépenként 1/2 j, JM: meccs, IE: fél óra)

JÓ SYSTEM LINKES JÁTÉKOK

A **Midtown Madness 3** jelenleg a legszebb az ilyen – ahogy Martin mondaná – „városi száguldozós, ámokfutós" játékok közül. A két hatalmas város Párizs, és Washington D.C. A kocsik jól irányíthatóak, rendkívül gyorsak, és mindenen átgázolnak. Sajnos system linken le kell mondanunk a forgalomról és a gyalogosokról. Ha nem lenne ez a grafikai butítás, és jobban kidolgozták volna a link opciót, akkor a MM3 minden további nélkül az egyik leghangulatosabb játék lehetne, de azért így se rossz. Hiszen van egy hatalmas „játszóterünk", ahol bőven marad törni-zúzni való tárgy. A különböző játékmódok közül talán a fogócska jellegű „stay away" a legjobb.
(Városi autókázás, 8 j, 8 Xbox, JM: városnézés, verseny, fogócska jellegű játékok, cso, IE: pár perc)

Az **Indycar Series 2005**-ben 15 „O" alakú pályán versenyezhetünk F1 külsejű szériakocsikkal. Három pályán még éjszaka is autókázhatunk. Az irányítás nem egyszerű, be kell gyakorolni az ideális íveket, és a vezetési stílust. Szerencsére a max. 8 gépi versenyző vezetői tudását a mi teljesítményünkhöz igazíthatjuk. A grafika nagy sebesség mellett is borotvaéles.
(Autóverseny, 12 j, 12 Xbox, JM: gyv, GJ: vannak, IE: 1-2 óra)

A **Powerdrome** egy rendkívül szép és gyors Wipeout jellegű játék. 19 gyönyörű pályán versenyezhetünk akár gépi ellenfelekkel is.
(Futurisztikus verseny, 8 j, 4 Xbox, gépenként 1-2 j, JM: gyv, GJ: vannak, IE: fél óra)

Az **Mtx Mototrax** nagyszerű irányítással és egész jó grafikával rendelkezik. Két kategória 8-8 versenypályáján mérhetjük össze tudásunkat. Ugratásokor trükközni is lehet.
(Crossmotor, 8 j, 8 Xbox, JM: gyv, IE: pár perc)

Az **Amped 2** egy nagyon szép grafikájú, (idővel) jól kezelhető snowbordos játék.
(Snowbord, 8 j, 8 Xbox, JM: gyv, trükközés, IE: 1 óra)

A **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **Tony Hawk's Pro Skater 4** és **Tony Hawk's Underground** játékokban hamar felfejthető, de könnyed és szórakoztató játékmódokkal találkozhatunk. Nekem szokás szerint a fogócska jellegű „King of the hill" jött be a legjobban. A harmadik részben még csak 4, de a negyedik részben és az Undergr.-ban már 8 gépet köthetünk össze, és kiegészültek csapat jellegű játékmóddal is. Sőt, az Undergr.-ba még egy lövöldözős játékmód is került. A harmadik részben 8, a negyedik részben 9, az Undergr.-ban pedig szintén 9 pálya közül választhatunk.
(Gördeszkás, 8 j, 8 Xbox, JM: trükközés, fogócska, cso, IE: pár perc)

A **Carve**-et jó irányíthatóság, és szép színes pályák jellemzik.
(Jetski, 8 j, 8 Xbox, JM: gyv, IE: fél óra)

A **DTM Race Driver Director's Cut** még az első TOCA rész bővített verziója, de minden tekintetben gyengébben teljesít, mint a folytatása.
(Autóverseny, 12 j, 12 Xbox, JM: gyv, GJ: vannak, IE: fél óra)

Az **Unreal Championship** kimagaslóan teljesít a szolgáltatásait illetően. Minden szokásos FPS multis játékmódot támogat, többen is lehetünk egy Xbox-on, továbbá max. 5 emberi játékos esetén botokat is beállíthatunk. A grafika kidolgozott, és a 10 pálya között találunk egy nagyobb szabadtérit is. A játékmenet rendkívül pergő, ez elsőre talán túl kapkodós, és valahogy hiányzik belőle az egyéniség. Viszont az UC tökéletes példa arra, hogy hogyan kéne összehozni egy profi sytem link opciót.
(FPS, 8 j, 4 Xbox (?), gépenként 1-4 j, dedikált szerver esetén 16 j, 4 (+1) Xbox (?), JM: dm, cso, GJ: vannak, IE: fél óra)

A **Brute Force** külsőre nagyon hasonlít a Halo-ra, de játékmenetben sajnos elmarad tőle, viszont a kooperatív mód, és a 7 extra pálya az egyéb játékmódokkal kárpótol bennünket.
(TPS, ko mód: 4 j, 4 Xbox, gépenként 1-3 j, dm és cso: 8 j, 4 Xbox, 1-4 j, GJ: csak a ko módban, IE: 1-2 óra)

A **Time Splitters 2**-nél rengeteg játékmód közül válogathatunk. Kicsit furcsa, de stílusos és pergős játék. A grafika nem kimagasló, de a pályák szép színesek. Az irányítását, és elsősorban a célzást nehéz megszokni. Ha sokan vagyunk a 10 pálya valamelyikén, akkor nagyon bulis (a játék stílusából adódóan) ámokfutó meccseket nyomhatunk le.
(FPS, 16 j, 4 Xbox, gépenként 1-4 j, JM: dm, cso, IE: fél óra)

Az **Unreal II: The Awakening**-től én inkább egy kooperatív módot vártam volna, ehelyett egy XMP nevű csapatjátékot kaptunk, amely hasonlít a Capture The Flagre, de annál összetettebb. Több fajta harcost választhatunk, és irányíthatunk járgányokat is.
(FPS, 8 j, 8 Xbox, JM: cso, IE: 1 óra)

A **Jedi Knight Jedi Academy**-ben fénykardot rántva, vagy lézerpisztollyal küzdhetünk meg 5 különböző pályán. A maximum 8 játékost kipótolhatjuk botokkal is.
(Fénykardos TPS/FPS, 8 j, 8 Xbox, JM: dm, cso, GJ: vannak, IE: 1 óra, dedikált szerver esetén max. 10 j, 10 (+1) Xbox)

A **Yu-Gi-Oh!: Dawn of Destiny** egy elég bonyolult és összetett kártyaharcos játék, úgyhogy meg is kértem a páromat, hogy próbálja meg kitanulni, majd elmagyarázni. Nem könnyű kiismerni, hogy a sok-sok szörnyet, áldókártyát, csapdát stb. mikor aktiváljuk, és hogy mi mit jelent. Buliba nem is nagyon való. De ha ismered a játékot, és van egy barátod, aki szintén ismeri, akkor fantasztikus dueleket nyomhattok egymással. Főleg, hogy mindig a saját aktuális mentésetek szerint mérhetitek össze az erőiteket.
(RPG jellegű kártyaharc, 2 j, 2 Xbox, JM: duel, IE: 1-2 nap)

KÖZEPES SYSTEM LINKES JÁTÉKOK

A **Midnight Club II** elsősorban éjszakai autóverseny (szürkület, éjfél vagy hajnal), de sok-sok mókás játékmód is rendelkezésünkre áll. A kocsik jól irányíthatóak, csak kár, hogy a játék maga egy kicsit középszerű. A kevésbé nagy városokban viszont van forgalom (nem is kicsi), és elcsapható gyalogos.
(Városi autókázás, 8 j, 8 Xbox, JM: városnézés, gyv, egyéb, GJ: csak a forgalom, IE: fél óra)

A **Shadow Ops: Red Mercury** egy teljesen középszerű katonai játék. 9 nem túl lehengerlő grafikájú pályán csaphatunk össze.
(FPS, 8 j, 8 Xbox, JM: dm, cso, IE: pár perc)

A **Soldier of Fortune 2** már jobb egy fokkal, de valahogy nem hozza a régi formáját. Az összesen 20 pályán viszonylag sok játékmód áll rendelkezésünkre.
(FPS, 12 j, 12 Xbox, JM: dm, cso, IE: pár perc)

A **Dead Man's Hand** sajnos nem sikerült valami fényesre, de két okunk is van, hogy legalább egy próbát tegyünk vele. Egyrészt részben vissza tudja adni az igazi westernfilmek hangulatát, másrészt pedig a szokásos játékmódokon kívül van benne két igen jó móka az összesen 10 pályán. A „bounty" egy fogócska jellegű lövöldözés, a „posse"-ban pedig ránk támadók hadát kell visszaverni egy óvóhelyről. Ez utóbbiban támadók formájában, máshol pedig játékosként találunk botokat. Nagyon tetszett, hogy lövéskor a bal tenyerünkkel húzhatjuk hátra a kallantyút, hogy gyorsabban tüzeljünk.
(FPS, 8 j, 8 Xbox, JM: dm, cso, egyéb, GJ: vannak, IE: fél óra)

TOVÁBBI SYSTEM LINKES XBOX JÁTÉKOK, AMIKET NEM TUDTAM KIPRÓBÁLNI

Star Wars: Clone Wars, NFL Fever 2003, NFL Fever 2004, Steel Battalion (csak speciális kontrollerrel irányítható), NBA Inside Drive 2004, Corvette, Tony Hawk's Pro Skater 2x, Whacked!, Inside Pitch 2003, Moto GP

„SYSTEM LINK SZIMULÁCIÓ"

Rájöttem egy egyszerű kis módszerre, amellyel bárki bármilyen platformon, és mindegyik multiplayeres játékon kiélvezheti a system link egyes előnyeit, vagy legalábbis jelentős előrelépést tehetünk az osztott képernyővel szemben. Nem kell mást tenni, mint a konzolunk videojelét kettő, vagy akár négy tévére elosztani. Ezt többféle módon is megtehetjük, de a legegyszerűbb, ha vásárlunk egy Scart-elosztót. Most pont olyan passzív elosztó kell, amitől a Vizuális Mámorban óva intettelek bennetek. Ne legyen rajta semmilyen kapcsoló, csak a doboz a kimeneti aljzatokkal. Az ilyen elosztókon a bemenet egy Scart-vég. Ahhoz, hogy ezt a mi konzolos Scart-végünkkel össze tudjuk kötni, szükségünk lesz még egy Scart be / Scart be adapterre. Innentől már csak annyi 2-3 méteres (legalább 1-2 ezer forintos) teljes bekötésű Scart/Scart kábel kell, ahány tévére rá szeretnénk kötni a jelet. Az egész nem kerül többe 6-8 ezer forintnál, és így gyakorlatilag minimális a jelminőség vesztesége. Ha készen vagyunk, nem kell mást tenni, mint ideiglenesen letakarni az ellenfél képernyőfelét egy fényt nem áteresztő anyaggal (6 réteg papír és egy kis cellux is megteszi). A módszer további előnye, hogy mivel ilyenkor fele, vagy negyed akkora a sugárzást kibocsátó terület, sokkal közelebb mehetünk a televízióhoz.

Raj Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



Xbox System Link Kábel



Egy drágább switch a LinkSys-től



Íme szerkesztőségünk system linkes Xbox rendszere!



...persze a TV-ket ilyenkor elfordítjuk egymástól...



A kukucskálást elkerülendő takarjuk le az ellenfél térfelét



...és a TV-ket majd fordítsuk el!







Panasonic M2 prototípus



Goldstar verziós 3DO



Íme az óriás doboza!



Panasonic FZ10 "felültöltős" 3DO



Panasonic FZ 1 – az "eredeti"

A 3DO

A SZEÁNSZ KEZDETE...

A '90-es évek elején már javában zajlottak a 16 bites korszakbéli hadjáratok és előkészületek. A nagyobb gyártók nem győzték pedzegetni, hogy bizony evolúciós ugrás várható a hardverek tekintetében is. 1991-ben, az akkori Electronic Arts egyik alapító tagja, William M. Hawkins már elhintette, hogy gondolatban megszülettek az első olyan konzol tervezetei, amely nem csak játékra alkalmas hardverrel, hanem a kor vívmányainak megfelelően multimédiás képességekkel is fel lesz vértezve. Értette ez alatt a mozgóképek, a CD minőségű zene és egyéb, a digitális korszak térhódításával előtérbe került tényezők támogatását, melyek különböző expanziós portok segedelmével a jövőre nézve bővíthető hardverrel is rendelkeztek. Kellő érdeklődés hiányában azonban a találgatások és tervek csak papíron vonultak tovább, míg végül két fiatalember elhatározta, hogy egy „emelettel" feljebb költözteti a *játékos szórakoztatás* újszerű megvalósításainak eszméit...

RJ Mical és Dave Needle még az eredeti Commodore Amiga Teamben találkoztak, de már akkor sejtették, hogy ez a rendkívül gyorsan szövődő barátság hosszú évekre szól majd. Az ott eltöltött évek alatt, mint fejlesztő-dizájnerek több cégnek is bedolgoztak (ilyen volt pl. az Epyx is, akik a későbbiekben az Atari által felkarolt Lynx fejlesztéséhez kerestek fel őket) és közös tervezés-kivitelezés alapján készítettek egy, a Will Hawkins „látomásához" nagyon is közel álló prototípus gépet – igazi garázsfejlesztésként, amolyan „hol működik, hol nem működik" változatban. Mivel az Electronic Arts-ot ekkoriban erős baráti szálak fűzték az Amigához (számos jó játékot fejlesztettek rá), nem volt véletlen, hogy egy összejövetel alkalmával a két úriember megismerkedett az EA alapító tagjával, kinek beszámoltak a hobbi szinten fejlesztett masináról. Mr. Hawkins természetesen vevő volt az új irányzatokat követő „konzolra", és rövid időn belül hét cég (köztük a Matsushita, AT&T, Time Warner, EA, és MCA) gazdasági társulásaként létrehozták a **3DO Company**-t, valamint vele együtt a jövő multimédiás konzoljának elnevezett masina útját egyengető **3DO** specifikációkat. A hobbifejlesztésből komoly projektbe invertálódott hardver több módosításon is átesett, a protokollokat a 3DO Company határozta meg. Ezek az írott szabályok a szervezet tulajdonában voltak és egyfajta „kötelező irányzatot" szolgáltatnak a specifikációkat felhasználó szórakoztató eszközöket tekintve. A jogokat különböző gyártók szélsebesen licencelték is – közülük a leggyorsabb a Panasonic volt, amely elsőként indította útjára az első 32bit-es 3DO masinát az Egyesült Államokban.

TÁLTOS SZÜLETIK...

A 3DO Company által meghatározott irányzatok legnagyobb húzóereje a kor riválisainak nagyságrendekkel való túlszárnyalása volt: a rendszer képes volt interaktív szoftverek, audio CD lemezek (CD+G is), Photo-CD-k és videó CD lemezek lejátszására (spec. MPEG1-es bővítőkártyák segítségével), de emellett brutális erőtartalékok álltak rendelkezésére elsődleges feladatának, a játékszoftverek működtetésének céljából is.

1993 októberében az előzetes beharangozások és reklámhadjárat eredményeképp legördült a futószalagról az USA első 32bit-es, Panasonic FZ-1 R.E.A.L 3DO Interactive Multiplayer System névre hallgató videojáték rendszere, ismertebb nevén a **Panasonic 3DO**.

A multimédiás képességekkel felvértezett masina CD minőségű muzsikát, full-motion videóktól hemzsegő szoftverek széles skáláját kínálta a videojáték társadalomnak. Álljon itt egy kisebb technikai ízelítő, melyből jól lehet látni, miért kiáltotta ki a Time Magazin 1993-ban a legjobb hardverrel rendelkező konzolnak a masinát: a gép lelkét egy 32 bites, 12.5 MHz-en muzsikáló RISC CPU (ARM60) alkotta, amely hardverösszetevőknek köszönhetően 640x480-as felbontásra volt képes, amihez 16 bites színmélység társult. A szintén 16 bites Digital Signal Proc (DSP) volt felelős a CD minőségű muzsika kezelésére (szoftveres Dolby Surround támogatással), a 2MB DRAM és 1 MB VRAM pedig kellő memóriatartalékkal ruházta fel a hordozóként CD lemezt alkalmazó konzolt. A masina RF, kompozit és S-Video kimenetekkel is rendelkezett, de emellett nagysebességű expanziós csatolókkal és AV porttal is el volt látva (a későbbi bővítéseket szolgálandó). A 3DO exkluzív kivitelű packokban vált elérhetővé, a ma is ismert Crystal Dynamics-féle Gex és különböző Sampler lemezek társágában – a meglehetősen magas, 700 USD-be kerülő gép azonban korábbi társaihoz hasonlóan (itt említhetnénk a Philips CD-i-t, a Commodore CDTV-t, vagy az Amiga CD-32-t is) csak a gazdag gyerkőcök/játékosok szórakozását vállalhatta magára.

Négyféle modellről és ezek variációiról járta a szóbeszéd az évek során: közülük az első kettő a Samsung és a Creative Labs otthoni felhasználásra készített prototípusa volt – előbbi csak tesztgép szintjén létezett, utóbbi pedig a fejlesztési fázisok során szép lassan átavanzsált egy ISA foglalatú, PC-be illeszthető bővítőkártyába, amely 3DO-s alkalmazások futtatását tette lehetővé a számítógépeken. A legelterjedtebb a Panasonic és az azt nem sokkal követő Goldstar (ma LG) játékgépe, valamint a csak japánban megjelenő Sanyo TRY 3DO volt: nem csoda, hogy a mai napig ezekből a modellekből és különböző variációkból van a legtöbb a világon.

Mikor a Panasonic 3DO megjelent a piacon, a szoftverfelhozatalra nem volt panasz: minőségi játékok lepték el a boltok polcait, ám semmi sem kompenzálhatta a nagyon magas árat: hiába a reklám és Mr. Hawkins újságokban tett nyilatkozatai, az eladási adatok csak nagyon lassan kezdtek el felfelé kúszni. Ezzel ellentétben meglepő módon a szaklapok rendesen beindították a 3DO kultuszt: néhány kivételtől eltekintve rendkívül pozitív fogadtatást élt meg a masina. A R.E.A.L. FZ-1 barátságos kinézetű konzol volt, habár robosztus mérete és hangosabb működése némi kívánnivalót azért hagyott maga után. Szerencsére nem kellett a közvetlen közelében tartózkodni, a hosszú kontoller kábeleknek és az irányítókba beépített fülhallgató csatlakozónak köszönhetően nem sok mindent lehetett hallani a furcsa hangokból, amik a lázasan dolgozó gép belsejéből szűrődtek ki.

CSILLAGZATÁN JÁRJA TÁNCÁT A FÉNY...

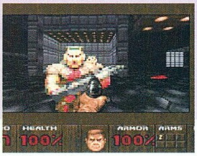
A Panasonic után nem sokkal a Goldstar is megjelentette a saját 3DO-ját, amely némi eltérést mutatott a korábban beharangozott rivális modellhez képest: kívülről a CD tálcás megoldású, eltérő burkolattal ellátott GS modell (erősen RARE státuszt képvisel) ugyanúgy egy kontoller csatlakozóval (ez kicsit átlátszó: egy kontrollerporthoz ugyanis maximum 8 joy volt csatlakoztatható) érkezett a rajongókhoz, igazi eltérése csak a belső kialakításában mutatkozott meg: példának okáért egyes GS modellek a belső hűtés nem túl optimális működése és a más fejlesztésű memória manager miatt gyakrabban fagytak, túlmelegedtek és nem utolsósorban hangosabbak is voltak, mint az FZ-1-es modell. Utóbbiból egyébként az évek során egy másik verzió is napvilágot látott: az FZ-10-es szériaszámra hallgató masina (1995) hardverileg semminemű módosítást nem tartalmazott, csupán a kialakításában és szoftvereiben tér el az azt megelőző változattól: ez a fele annyiba, mindössze 300 USD-be kerülő konzol toploaderes (ún. felültöltős, mint a Sega Saturn, vagy a Sony PS1) változatban készült: továbbá előnye, hogy a gyakran szűkös, 32 KB-os SAVE memóriához alkalmazott Memory Acces Managert nem kellett a Game Guru, avagy a Panasonic Sampler lemezekről betölteni, ugyanis a bootoláskor a főmenüben implementálták a fejlesztők ezt a funkciót – segítségével egyszerűbben váltak végrehajthatóvá a törlési, másolási és egyéb játékmentés menedzsment alkalmazások, mint előtte. A szoftveres változtatásokhoz sorolható hogy az elterjedtebb FZ10-es modell képes volt az írt médiahordozókat is olvasni, míg elődeik nem: kényelmi szempontból azonban a kontrollerek kialakítása durvább volt, hosszú játék



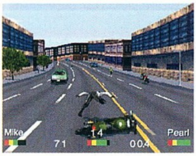


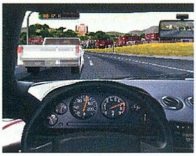


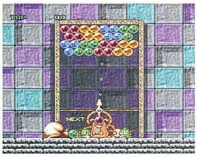


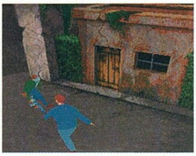










során a nem ergonómikus kialakításának következtében megfájdult az ember ujja, s nem egyszer okozott bosszúságot a felhasználóknak a kábelek rövidsége sem.

Kiegészítők tekintetében a 3DO-nak sem volt szégyenkeznivalója: az olyan addonok, mint a billentyűzet, vagy egér mellett kormányok, speciális kiképzésű kontrollerek (még a Logitech is gyártott 3DO eszközöket!), arcade karos joypadek, fénypisztolyok láttak napvilágot, de külsős hardverfejlesztőknek köszönhetően pl. a SNES kontrollereket kedvelők számára is készült joy átalakító. Japánban a Sanyo modellekhez (amik semmiben sem különböztek nyugati társaiktól) készültek 256 KB-os memóriakártyák, amelyek talán a kevés példányszámnak, talán az érdektelenségnek köszönhetően nem futottak be sem Európában, sem az Államokban.

A konzolok elterjedését elemezve könnyen kideríthető, hogy az FZ1-FZ10-es Panasonic modellek az USA/Kanada/Tajvan és Európa nyugati csücskében, a Goldstar Európa/USA/Korea, a Sanyo pedig Japán és az őt körülvevő területeken váltak ismertté.

Néhány hónappal a megjelenés után nyilvánvalóvá vált, hogy a 3DO az értékesítéseket tekintve nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket: hiába a jó szoftverfelhozatal, ha a 32 bites konzolért sok a 300 dolláros ár: többen már a 3DO Company végét jósolták, de William Hawkins mindvégig kitartott a szervezet mellett: „A 3DO nem haldoklik, sőt: újabb bejelentésre készülünk!" – hangzott el a vele készített riportok záróakkordjaként. A szakma érdeklődéssel tekintett a bejelentések elé, kíváncsian várva a látszólag vergődő cég kiugrási szándékát: 1995-ben érte őket a bejelentés, miszerint még a konkurencia lépése előtt forradalmi újdonság várható a 3DO műhelyeiből. Az eleinte Mark II-nek emlegetett konzolról szóló specifikációk a PS1-nél 6-7x, az N64-nél pedig 2-3x erősebb hardverről szóltak. A kétkedő olvasóknak kellemes felüdülés, hogy nem alaptalanul, ugyanis a rendkívüli számítási teljesítménnyel és egyéb speciális elemekkel felvértezett M2-es ténylegesen brutális erőtartalékokkal rendelkezett: erről a hivatalos bemutatók és konferenciák alkalmával bizonyosodhatott meg az egyszeri játékos, ahol a jövevény már kézzelfogható változatban, szinte sorozatgyártásra készen (gyakran multiplayer demozgatásra linkelve) került a szemek elé. A Matsushita nagy mennyiségű tőkeinjekcióval szponzorálta az M2 munkálatait, s idővel megszerezte a 3DO Company-tól a vele kapcsolatos jogokat is. Hónapokkal később aztán az eleinte csak bővítőkártyaként tervezett hardveregységet, mint kész konzolt mutatta be a nagyközönségnek (hasonlóképp mint a Philips és a Sony fejlesztette CD-i esetében) – de a sors fintora, hogy hiába lett az M2 az új standard 3DO rendszer, az N64 és a PS1 előrenyomulásával a cég vezetősége elvetette az ötletet, hogy valaha is sorozatgyártásban jelentesse meg a várva várt gépezetet. Így végül a 3DO M2 csak egy soha meg nem jelent technikai csoda lett, melyről csak prototípusok képei és a teljesítményt prezentáló alkalmazások maradtak fenn az utókor számára.

BUROKBA ZÁRT VILÁG...

Sokat emlegettük a technikai hátteret, a piaci helyzetet, a népszerűséget, de nem szóltunk még az érdemi részről, a 3DO szoftverellátottságáról. Ezekben az időkben a PC-k teljesítményei nagyban elmaradtak a FZ-1 & FZ-10 modellek által prezentált látványtól és minőségtől, így nem csoda, hogy az olyan nagy 3DO-s címek, mint pl. az első **Need For Speed** 3DO-n sokkalta szebben virítottak, mint a butított számítógépes verzión. Szoftverek tekintetében megemlítendő, hogy a 3DO multitasking operációs rendszerrel rendelkezett, amelyek a lemezeken kaptak helyet és a bootoláskor töltődtek be, tehát nem a BIOS-ban kaptak helyet. Később ez ahhoz vezetett, hogy a programozók hozzányúlhattak az alacsony szintű utasításokhoz is, még nagyobb teljesítményre sarkallva a konzolt, amely nem egy játéknál mutatja ki a foga fehérjét: példának okáért a **Foes of Ali** című profi boxjáték azért olyan gyönyörű, mert ehhez hasonló kiskapukat használ ki.

Az NFS első epizódját legtöbben máig a 3DO és Sega Saturnároson tartják a legszebbnek, noha ezt a programot jó néhány hasonszőrű változat és átirat is követte. A Goldstar packokban található **Fifa Soccer** mellett kiváló húzóerőt képviselt a **Road Rash**, avagy a PC verzióról átírt **Star Control 2** nevezetű RPG is – akárcsak a **Captain Quazar**, melyet a legjobb 3DO-s platformjátékok egyikeként tartanak számon. Arcade fronton is hasonló a helyzet, ekkoriban üt be a játéktermi kabinetekben futó programok konzolosítása, melyből a 3DO remekül vizsgázik: az American Laser Games, a Konami, a Capcom (egy a sok közül a **Super Street Fighter 2 Turbo** 3DO-s átirata) és a Psygnosis is játékok tucatjait portolja át a konzolra, melynek a következménye, hogy az alig pár évet megélt masina végóráiban látványos szoftverbázissal büszkélkedhetett. Természetesen, mint minden platformon, itt is születtek förmedvények, amely a 3 dolláros jogdíj negatív oldalaként tükröződött (ennyi volt a jussa ugyanis minden egyes eladott szoftver után a 3DO Companynak) – hogy csak néhány példát említsünk: a Plumbers Don't Wear Ties, a Simpsons vagy a Tribecca olyan lehúzó kritikát kapott, hogy az őket tesztelő újságírók szerint még a nyersanyag is többet ér, amire a szoftvert préselték...

Ez persze nem változtat azon, hogy közel 700 fejlesztőcsapat licencelte magának a 3DO jogokat: közülük több mint 550-en külsős (third party) szoftverfejlesztőként tevékenykednek, 200-nál is többen pedig nemzetközi vonalon készítettek elismert játékokat. A díszes kompániában olyan nevek szerepelnek, mint az Electronic Arts, az Origin, Virgin Games, Microprose, Konami, Capcom, Interplay, Crystal Dynamics, Psygnosis és még sokan mások, akik mind minőségi játékokat tettek a 3DO CD tálcájára.

Mi okozta akkor a lassan, de biztosan népszerűsödő játékgép „bukását"? Hacsak képletesen is, de valóban bukásról beszélhetünk: az eladási adatok, a népszerűség és a távlati tervek fényében a vezetőség úgy döntött, csökkenti a legyártott példányszámot és célirányosan a nagyobb felvevőpiacok felé terelgeti azt. Az időleges készlethiány, az időközben megjelenő Nintendo 64 valamint a PlayStation „ámokfutása" lassan de biztosan, mint óriáskígyó tekeredett a 3DO-ra – szép lassan megfojtva, kitaszítva azt a piacról. A cég nem volt veszteséges, de értelmetlen lett volna további erőlködések árán életben tartani hivatalosan a dédelgetett masinát – így a maradék készleteket értékesítették és szép csendben kivonultak a piacról.

A lemenő nap sugarai mellett, mint izzó energianyaláb, úgy tört ki a hardver a konzoltestből, s az American Laser Games, EA, Konami és még néhány, korábban bábáskodó szerepet vállaló szervezet arcade masináiba fészkelte be magát: a Mark II-esbe ölt pénz ily' módon nem veszett kárba, ilyen alapú boardok duruzsolnak pl. a Konami Polystars-ában vagy az 1997-ben debütált 3D bunyós Battle Trystben is.

VÉGÍTÉLET KÖZELEG...

A konzolpiacról való kivonulás után természetesen megmaradtak a rajongói klubok, de mára már csak elvétve találni ilyen megszállott 3DO-s arcokat az interneten. Underground művészeti gócpontokká váltak a Panasonic, Goldstar és Sanyo konzolok főszereplésével megrendezett találkozók: már csak nyomaiban emlékeztetnek a kultikus, rekordrövidségű, aktívan alig két évet élt masinára. Habár az ebay.com és más aukciós, valamint retro témájú online áruházakban még feltűnik egy-egy használt kósza konzol, inkább a játékok kereskedelmének van nagyobb aktivitása – igaz, hőn szeretett 3DO-jától akárhogy nem válik meg senki. Pláne most, hogy szerencsétlen 3DO véglegesen elhagyta a videojáték piacot (az utóbbi években konzolos és PC-s játékprogramokkal gazdagította a kínálatot: az ő égiszük alá tartozott, pl. az Army Men széria, avagy a sokak által várt, de nemrégiben szélnek eresztett projektek között tanyázó 4 Horsemen of The Apocalypse és Street Racing Syndicate című produktumok is), még inkább becsben tartandók ezek a masinák. Ha esetlegesen olyan helyzetbe kerülsz, hogy meglesheted, esetleg kipróbálhatod eme tiszavirág életű nyugati csodát, ne habozz: életre szóló élményben lesz részed...

Stinger stinger@576.hu



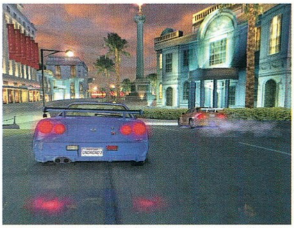
ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 (ELECTRONIC ARTS) (PS2, X, GC)

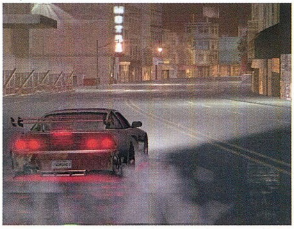
Azt hiszem nem túlzok nagyot, ha azt állítom, hogy az NFSU második része a legjobban várt játékok között van az autós/versenyes kategóriában. Hagyjuk, hogy mi ennek az oka, hagyjuk azt is, hogy mennyire megérdemelt a hírnév… Most következzen inkább az, hogy mit találtam az EA előzetes lemezén, ami a program PS2-es verziójának jelenlegi állapotát mutatja és még messze van a boltokba kerülő verzió precizitásától.

Mivel nincs menü, egyből az utcán találtam magam, egy szép kis Mitsubishi Lancer volánja mögött. A képernyő bal alsó részében elhelyezett térképre nézve látható, hogy a program lényegét képző városnak csak egy minimális részét lehet egyelőre bejárni. Ez a terület kábé kétszerese/háromszorosa az előző részben megismert pályák méretének. De ezúttal nincsenek pályák… Szabadon kóborolhatunk a rendelkezésre álló városrészben, ahol különböző üzletek vannak. Ezeken belül lehet elvégezni a javításokat, változtatásokat, vagy az újabb járgányok megvásárlását. Az előzetes verzióban azonban ezekből még nem sokat lehet látni. Egy új autó, pár fajta festés, meg egy kis kiegészítés a jármű testén. A versenyek nem a megszokott módon zajlanak. Egy-egy helyen (jelölve van a térképen) találhatunk körversenyeket, valamint gyorsulást, amiken indulhatunk, ha lenyomjuk a D-pad felfelé irányát. A másik lehetőséget már a DC-s Tokyo sorozatban is élvezhettük. A térképen láthatunk sárga nyíllal jelölt autókat. Ha mögéjük megyünk és rájuk villogunk, akkor kihívtuk őket (ez fordítva is működik). A cél: lehagyni a másikat. Ennyit az eddig tapasztalt változtatásokról.









Nézzük a külcsínt. Nem tudom, de szerintem nem csal a memóriám, amikor úgy emlékszem, hogy a fejlesztők változatosabb városi képet ígértek. Egyelőre ennek nyoma sincs. Esőtől csillogó aszfalt és éjszaka. Pont az, amit már eddig is láthattunk. Ráadásul a grafikus motor terén sem tapasztaltam sok eltérést. Hasonló kidolgozás (ami mondjuk egyébként nem volt már akkor sem csúnya), mint az első epizódban. Ráadásul a versenyek közben folyamatos akadást tapasztaltam. Amikor már kicsit gyorsabban mentem és kanyarokat vettem be, akkor a képfrissítés szinte minimális szinten működött. Láttam még nem kevésszer a házak, hátterek megjelenését is az orrom előtt. Ebben a formában még nem igazán lehet élvezni a versenyt. Van gyorsító, licencelt zenék (szintén csak pár darab), diszkós neonfény az autó aljára… utóbbi persze jól néz ki.

Számomra pozitívum, hogy a mesterséges intelligencia hihetetlen módon megnevettetett időnként. Nem elég, hogy a civil forgalom résztvevői csak mennek nyílegyenesen, semmivel sem törődve… a gépi ellenfelek még erre is rátesznek egy lapáttal. Nem egyszer figyeltem fel arra, hogy valamelyik kihívható egyén egy saroknál parádézik, méghozzá a következőképpen: először hátratolat, majd rövid gondolkodás után nekimegy a falnak… kis szikrázás, csikorgás, azután megismétli a mutatványt. Ezt egyszer kábé négy percig néztem, azután megunva a ragyogó produkciót kicsit meglöktem a seggét, így kipördülve megindulhatott az úton. :) Aranyos… Tetszett a térképen nem látható rengeteg útvonal-rövidítés, valamint a játék alatt előhozható beállításokban szereplő rongálódás, amit ugyan még nem használhattam, de ígéretesnek tűnik. Gondolom, erre is jellemző az a felirat, amit a lezárt városrészeknél hirdetnek hatalmas táblákon: „Nyitás 2004 Novemberében”.

COLIN MCRAE RALLY 2005 (CODEMASTERS) (PS2, XBOX)









Örültem ennek a két lemeznek (nem a játék foglalt el ennyit, hanem az, hogy a fenti két géptípusra érkezett), mivel a Colin sorozat a kedvencem az RSC két része mellett. Hogy pontosan mi vár ránk a végleges verzió megjelenésekor, azt még nem tudhatom, de az előzetes okozta élményeket szívesen megosztom veletek. Elsőként megemlíteném az érdekes hozzáállású, kicsit retro filinges bevezető animációt, amiben nem láthatunk egy autót sem, viszont annál több a vázlatszerűen megjelenített pályaszakasz, amik felett körbeforog a kamera. Aki látta esetleg a Raunchy zenekar Watch Out videóját, az kábé sejtheti, miről beszélek. A menüben csak az idő elleni küzdelmet találtam megnyitva, valamint a többjátékos módot (1-4 játékos között) és a karriert. A bajnokság csukva volt előttem, ahogy a Live használata is, aminek segítségével (a menüben írtak szerint) a végleges verzióban akár az interneten is összemérhetjük tudásunkat másokkal. Nos, elsőként a karriernek vágtam neki (hazai színekben még mindig nem lehet versenyezni… sajnos). Összesen egy VW Polo 1600-as állt rendelkezésemre, minden más zárolva volt előttem. Hiába is vágytam az isteni Subaru csodára, ennyi jutott nekem. Pálya: a német Rohrbach. Ez valami istencsapása! A vékony utak jók, de az, hogy folyamatos elterelések vannak, az kicsit sem tetszett. Nem igazán tudom leírni a módszert, de nagyon bután van megoldva… mintha egy városban mennél és mindig át kéne menned valami másik utcába (a többi pályán már a megszokott versenyek várnak minket). Szinte semmi egyenes, vagy hétköznapi kanyaros szakasz. A grafika hasonló az előző részben tapasztalthoz.

Az X-es verzió már most nagyon szép, bár ez a német pálya még nem sokat mutat, de a későbbieken már sokkal jobb az összkép. Köszönhető ez annak például, hogy itt is használják már azt a megoldást, amit például az Otogi, vagy a Full Spectrum esetében… Arról van szó, hogy ami közelebb van, az nagyon szépen, látványosan néz ki, ami meg hátrébb van, az jóval elmosódottabb. Ez tényleg szép, az USA pályán már-már RSC szintű vizuális prezentációval találkoztam. Gyönyörű, ahogy a hegyek között felkelő nap az arcunkba süt. A környezet elég jó, egyedüli bibi, hogy időnként találkoztam némi ködösítéssel, illetve egyszer-kétszer láttam előttem megjelenni a tájat. A víz azért még nem a legesztétikusabb, hiszen pocsolyák gyanánt valami fehéres lötyibe hajtunk bele, aminek se hulláma, se csöppjei. Az autók is szépek, ezeknél az árnyék tartalmaz egy hatalmas hibát. Mégpedig azt, hogy a visszapillantó tükrök árnyéka teljesen különáll az autóétól. A kettő közti (járgány és tükör) különbség van vagy egy méter. Roncsolódás terén azt kapjuk, amit már megszokhattunk. Koszolódó, kitörhető szélvédő… leszedhető kerék, motorháztető, szélvédő. Sérül a motor is. Sok rongálódás után nagyon jópofa, ahogy lefullad a motor és hallani az újraindítást célzó próbálkozásokat. A visszajátszások hozzák a szokásos minőséget, avagy igen kellemesek.

Most akkor nézzük a PS2 változatot. Itt már nem annyira szép az összkép. A grafika jóval kezdetlegesebb, a táj és az autók kevésbé kidolgozottak. Egy dolog nagyon furcsa volt, méghozzá az, hogy ennél a verziónál nagyon csúszkáltak a járgányok. Ezzel szemben az X-nél igen jól lehetett uralni őket. És itt most hagy reagáljak egy picit. Rendben, hogy mindenkinek kell a pénz… de azért mások is meg tudják oldani, hogy normál kontrollerrel lehessen normálisan irányítani autós játékokat. Szóval ne kelljen már külön perkálnom a kormányért, amikor mondjuk 16K forintért veszek egy lemezt. Oldják meg úgy, hogy bárki élvezhetőnek találhassa. Ha nem… hát így válnak a WRC járgányai *„precízen és élethűen kezelhető rally kocsikból”* csúszkáló, irreálisan irányítható autókká. Nos… ennyi a probléma. A töltési idők mindkét gép esetében többek kicsit a kelleténél, más negatívumot azonban nem véltem felfedezni, illetve még annyit, hogy sajna elég szigorúan nézi a program, hogy mennyire térünk le az útról. Egy kis rövidítés és már rak is minket vissza a pályára… ez igen zavaró. Egyébként rendben minden, még az osztott képernyős mód is megfelelt az elvárásoknak. Olybá tűnik, hogy a Colin 2005 hozza majd a megszokott minőséget, sok autóval/pályával, jó sérülésmodellel, kellemes grafikával, rengeteg versennyel és a másodperceket használó javítással. Üröm az örömben, hogy egyelőre túl sok újítást nem fedeztem fel a tesztverzióban (avagy maradtak a korábbi negatívumok is… például a 2D-s bokrok, nézők… vagy az, hogy sokszor az ütközéseknél egyszerűen lepattanunk fákról, kövekről).

THE LOTR: THE THIRD AGE (ELECTRONIC ARTS) (PS2, X, GC)

Nos… az EA nem hiába vette meg a címet, hiszen bár már túl vagyunk a teljes trilógián, azért még előkap valamit a tarsolyából, amivel be lehet szerezni némi zöldhasút a fantasy rajongók kedvencével. A Third Age egy szokványos RPG-nek tűnik az általam tesztelt PS2-es változat előzetese alapján, amiben a hegyek között szaladgálhatunk, miközben többedmagunkkal irthatjuk a ránk törő ork seregeket és más kedves teremtményeket. Jó hír, hogy a filmhez készült muzsika adja a játék zenei betéteit is, illetve az is, hogy onnan vannak kiollózva sokszor az átvezető animációk. Természetesen a grafikus motorral szerepeltetett videókkal sincs különösebb probléma, hiszen az említett engine hajtotta a többi LOTR programot is, ami ugyan nem volt a legtökéletesebb, de egy erős jó jellemzést azért bőven megért az is. Ami baj: itt hiába vagyok én egyedül a képernyőn, miközben a sziklák között szaladgálok… mégis úgy szaggat az egész, mintha egy egész troll hadosztály nyüzsögne körülöttem! Nézzük a további nehézségeket. Karaktert nem tudtam választani, csak és kizárólag egy személlyel kezdhettem… méghozzá egy férfivel (ember). A segítő erők is választásom nélkül csapódtak hozzám. Beleszólásom tehát nem nagyon volt a csapat kialakításában, amit én erős ellenérzéssel kezeltem. No mindegy. Kis társaságommal nekiindultam és öltük az orkokat. A különböző helyeken mászkálva hirtelen esnek nekünk ellenfeleink, ilyenkor vált a kép és máris kezdődik a küzdelem. Normál támadások, varázslatok, maximális sebzések a körönkénti csatában. Ez teljesen tipikus. Ami kicsit vicces volt: bár szeretem a pózer hozzáállást, azért az túlzás, mikor az íjászom még egy szimpla célzott lövésnél is hatalmas zöldes villanásokkal és heroikus zenével engedi ellenségébe a nyílvesszőjét. Miután túltettem magam ezen, jött a következő megpróbáltatás: a támadónak már alig volt életereje, mire bevittem neki egy halálos erejű csapást. A lemez csak pörgött a gépemben, akadó hangokat hallatva (mint amikor lefagy), azután már csak azt láttam, ahogy emberem gyorsítva felemeli kardját a győzelmi mámorban, utána minden elsötétült. És ez elég gyakran előfordult. A rendszeres akadozással együtt ez már eléggé élvezhetetlenné tette a mókát. Nos… ennyit sikerült idáig kideríteni a játékról. Órákon át csak mászkáltam és aprítottam, minden érdekesség nélkül. Egyelőre elég unalmasnak és harmadrangúnak tűnik a cucc, de úgy is azt fogják belénk sulykolni, hogy meg kell vennünk, ha igazi játékosok vagyunk. Karácsony után meg majd kiderül, mennyire jól választottunk, hisz az eladások élén ott fog szerepelni lemezünk a legújabb NFS, MOH, HP és FIFA résszel együtt. Mint tudjuk, a listák számítanak és nem a játékélmény… kíváncsian várom a következő LOTR programot, ami minden bizonnyal gokart verseny lesz. ;)





TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE (ELECTRONIC ARTS) (PS2, GC)

Bár az első rész nem aratott hatalmas sikereket, azért eljött a kis tigris kalandjainak legújabb fejezete. Első ránézésre a folytatás PS2-es tesztelt verziója ugyanazt nyújtja, mint a közepes előzmény… csak most alkalmazva a több fogalmát. Ez már akkor leesett számomra, amikor nekiestem az első pályáknak. Gigantikus összecsapás a koala macik elit csapatai és a korábbról már jól ismert hüllők között. A harcok helyszínén szaladgálva még óriási robotokba is bele lehet ülni, hogy azután azokban verjük szét a lövöldöző gyíkokat, vagy egy hatalmas rakétakilövőt helyezzünk a mechanikusok vállára és így pusztítsuk az ellenséges repülőket. Szóval unatkozni már az elején sem lehet. Amúgy a megszokott bumerángokat használhatjuk, ugrálhatunk, gyűjtögethetünk. Mondom… a folytatás ugyanazt nyújtja, mint az előzmények. Még a grafikában sem igazán láttam változást. Viszont szerencsére hibákkal sem nagyon találkoztam. A képfrissítés folyamatos és a külcsín egész szépnek mondható… bár az előzmény sem volt kifejezetten csúnya. Ami kifejezetten meglepett: a főmenüben van egy gokart versenyes mód. Ez egy teljesen különálló játék, semmi köze a normál programhoz és olyan, mint valamelyik Mario Kart, vagy a Crash Team Racing (talán mégsem mondtam olyan nagy butaságot a LOTR esetében a következő feldolgozással kapcsolatban?). Hét pályát találhatunk benne, amiken akár ketten is száguldozhatunk kedvünkre. Vannak gépi ellenfelek, fegyverek, gyorsítók… minden, ami kell. Akadozást, egyéb negatívumot itt sem találtam. Összességében tehát egészen összerakottnak tűnik Ty második játéka. Az pedig már más kérdés, hogy egyéniségileg még mindig nem túl erős a dolog, így hiába a valamivel jobb körítés… a fejemet merném tenni rá, hogy a fogadtatás hasonlóan mérsékelt lesz, mint az első rész esetében. Majd meglátjuk a végleges verzió megjelenésekor.





DEF JAM: FIGHT FOR NY (ELECTRONIC ARTS) (PS2, X, GC)

Minő meglepetés… ismét egy folytatás az EA háza tájáról (egye meg őket a fene, akkor már a Freedom Fighters-t erőltetnék ennyire), amihez most legalább egy nagyobb sikereket hozó cím is dukál. A Def Jam ugyanis nem az a kasszasiker, de azért eléggé tetszett mindenkinek. Az alapötlet zseniális: eresszük össze a legmenőbb rappereket és velük csapjuk szét a többi (rap) sztár fejét. A folytatásban még több név, még több lehetőség vár minket. Grafikailag itt, az előzetesben magkapott PS2 verzióban sem láttam nagy változást, de ez is viszonylag szép volt már alapjáratban is. Ami nagyon tetszett, az a sok csaj szerepeltetése volt. Van itt Carmen Electra, Lil' Kim, meg olyanok is, akikről soha nem is hallottam. Az erősebbik nem képviselői természetesen sokkal többen vannak és köztük szerepel jó pár igazi nagyágyú is, mint például Omar Epps, Xzibit, Dog, Rhymes, Henry Rollins (bár azért ő nem igazán rapper kategória, de annál nagyobb arc), pár Wu előadó, vagy az igazi legenda: Ice-T. Persze a legtöbbet úgy kell megnyitni a győzelmek után kapott pénzösszegekből, a rengeteg rejtett pályával együtt. Van karrier, amiben kialakíthatjuk a saját emberünket (még azt is ki lehet választani, hogy milyen stílusban beszéljen) és utána azzal verhetünk tönkre mindenkit, mialatt folyamatosan fejlesztjük magunkat. Lehet egymás ellen, vagy párban is játszani a gép ellen, ami igazán jó szórakozás… főleg a későbbi helyszíneken, amiken már akár az autók ajtaját is igénybevehetjük (ellenfél feje a járgány és annak ajtaja közé, majd erőteljesen ráverjük utóbbit a buksira). Rengeteg fejlesztés, új küzdőstílusok, millió megnyitható extra. A zenék ugyan többnyire nem tetszettek (vannak ennél sokkal jobb és igényesebb muzsikák is a műfajon belül), de azért átlagban mindennel elégedett voltam már az előzetes esetében is. Hibákra nem igazán leltem. Egyedüli érdekességként az maradt meg bennem, hogy bár hihetetlen aprólékos a grafika (a küzdelmek után kicsit véresek leszünk, ha nagyon elgyepáltak minket… a saját készítésű karakterünk teljesen úgy néz ki az átvezető animációkban, mint amilyenre alkottuk őt), az esőtől csillogó aszfaltot még az NFSU-val a zsebükben sem sikerült rendesen megcsinálni. Az első filmes bejátszásban ugyanis az utcán szabadítja ki főhősünk az egyik nehézfiút és amikor a kamera a nedves utat mutatja, az olyan mintha márványpadlót látnánk. De tényleg… egy az egyben. Ezen kívül azonban semmi komolyabb kivetnivalót nem láttam, nem hallottam. Nagy siker lesz!





SHADOW OF ROME (CAPCOM) (PS2)

Elérkeztünk a kedvencemhez ebben az Előételben. A Capcom játéka az ókori Rómába repít el minket, hogy nem mindennapi kalandokat éljünk át. A történet elején gladiátorként kell küzdenünk az arénában, de láthatjuk majd Julius Cézár bukását is, valamint a Gladiátor ihlette germán hordák elleni harcba is belecsöppenhetünk. Hibák szerencsére ebben az előzetes verzióban sem nagyon voltak, így egészen bele tudtam magam élni a játékba. Elmondhatom, hogy elég korrekt programmal állunk majd szembe, ha kijön a végleges verzió. Két szereplőt irányítva érhetünk el az anyag végére. Az egyikkel öldökölünk, a másikkal pedig lopakodunk, informálódunk… és így derítünk fényt a szenátusban készülődő intrikákra. Nagyon jó szórakozás az egész. Leginkább a harc tetszett. Minden elejtett fegyvert és pajzsot felszedhetünk a földről és ezek nem csak kinézetükben különböznek, hanem sebzésükben (vagy védelmi erejükben), valamint tartósságukban is. Ugyanis minden tárgynak van élettartama is. Kardunk idővel elkopik, széttörik… de ebben nem csak az játszik közre, ha valakinek a páncélját csapkodjuk. Ha például ellenfelünk a falnál áll és mi véletlenül utóbbiba vágjuk bele fegyverünket, akkor az ketté is törik. Nagyon jó ötlet! A program mindezek mellett hihetetlenül véres. Fröcsög a paradicsomlé mindenfelé… A bejátszásokban lerepülő végtagokat, átdöfött testeket is láthatunk, míg a játékban agresszivitásunk megnövekedése mellett akár fejeket is lecsaphatunk egy-egy jól irányzott vágással. A remek külcsínért szerintem az Onimusha 3 grafikus motorja a felelős, ami nagyszerű látványt biztosít számunkra. Poligonos hátterek, szépen kidolgozott páncélzatok, aprólékosan megrajzolt karakterek. Amin még dolgozni kéne, az egyedül a mesterséges intelligencia, mert ellenfeleink időnként elszaladgálnak mellettünk, vagy lazán hátat fordítanak nekünk, ami számukra egyben a gyors és kíméletlen halált is jelenti. Ettől függetlenül egy egész jó koncepcióval rendelkező programot látok a SoR-ban, ami még komoly sikereket is hozhat a Capcom számára a többi nagy nevük mellé. Jó zenék, szép grafika, hangulatos öldöklés/lopakodás. Szeretettel várjuk…:)





Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

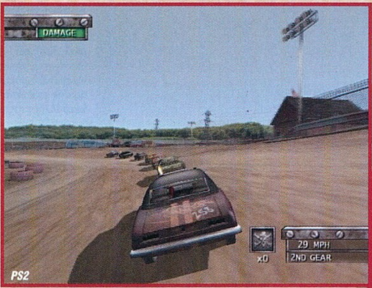


Tövig nyomom a gázt és elvegyülök a rengeteg rozsdás verda között. Ahogy a vasak egymásnak feszülnek, szikrák tengere teríti be az utat. A járgányok bömbölve indulnak neki és nemsokára már nem létezik számomra a külvilág. Fülemben *Tarja* (*Nightwish* énekesnő) nem evilági dallamai járják végtelen útjukat, melyet időnként az összecsapódások zaja keresztez. Két autó a két oldalamról próbálkozik, de még mielőtt satuba fognának, nyomok egy turbót és otthagyom őket, hogy ütközésük után mindketten az árokban kössenek ki. Ráhajtok az előttem haladó első helyezett hátsójára... Nemsokára ott vagyok rajta és egy hirtelen kormányrántással kilököm a seggét. Miközben a tömeg ujjong, a műsorvezető pedig magából kikelve tudósítja az eseményeket, áldozatom tesz egy száznyolcvan fokos fordulatot... a többiekkel szembefordulva a vezető is biztos elcsodálkozik, és miközben fejét vakargatja, azon gondolkozhat, vajon hogy sikerült elsőből utolsóvá válni. Én eközben már az ugratón hajtok felfelé, hogy a végéről elrugaszkodva métereket repüljek a túloldal biztonságot jelentő területéig. Azonban az élet meglepetésekkel teli. A keresztben haladó és ugrató lemaradtak egyike (nyolcas alakú pályákon ez előfordul ugye) pont előttem suhan át. Még bízom benne, hogy elkerülhető az összeütközés. A másodpercek óráknak tűnnek, én meg a torkomban dobogó szívvel figyelem a jelenetet, amiben autóm orra egyenesen a keresztben ugrató verda oldalába mélyed. A mozdulatsor megáll, mintha csak a Pause gombot nyomtam volna le. A két járgány ott lebeg egyhelyben, úgy néznek ki, mintha összegyógyultak volna.

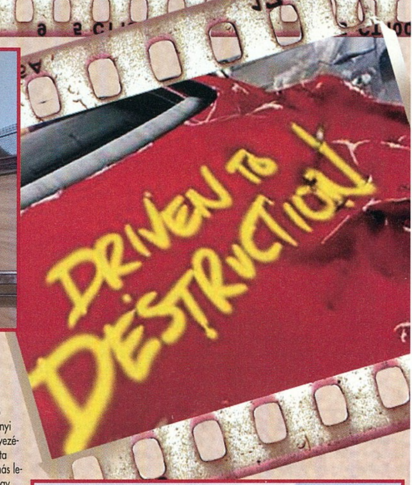
És ezen a ponton most mi is álljunk meg. Bár a történések erősen emlékeztetnek egy régebbi játékban tapasztaltakra, ez most nem a Destruction Derby. A DD sorozatot ugyan rengetegen imádták a PS1 gépen, a jelenlegi generációkra azóta sem futotta hasonló. Egyedül egy gyengécske Crash jutott nekünk, pedig már nagyon ki voltunk éhezve. Hihetetlen, de igaz... végre megjelent valami, ami csillapíthatja roncsderbi éhségünket. A legnagyobb meglepetés pedig az, hogy ez pont az *Atari* játéka, ami az évek során nagyon legyengült Test Drive sorozat legújabb része (Amerikában **Test Drive: Eve of Destruction** néven jött ki). Egészen pontosan a cím: **Driven to Destruction**... Amire nem is igazán figyeltünk és nem is vártunk tőle sokat. Az előítéletek azonban sokszor károsnak és hamisnak bizonyulnak...

RONCSDERBI

Azt hiszem, nem kell komolyabban bemutatnom a sportot, amiben különböző járgányokba bújva kell leamortizálni a többi versenyző autóját... mialatt akár még versenyezhetünk is normál körpályákon. Ennek a műfajnak egy feledhetetlen virtuális változata volt idáig, méghozzá a már említett DD személyében, ami több epizódot is megélt az egyes Sony gépen. Az akkori követelményeknek megfelelő szintű vizuális megjelenítést, remek hangulatú rombolást és nem egyszer komoly idegeskedést is nyújtott a program, ami méltán lett annyira közkedvelt – hibái ellenére is. Nem utolsó sorban még megújulni is képes volt, hiszen



az utolsó – Raw alcímmel ellátott – részben még olyan ötleteket is eszközöltek a fejlesztők, mint az, amikor egy felhőkarcoló tetejéről kellett lelökdösni egymást. Ugyan azt nem tudom, hogy miért kellett ennyit várnunk egy ehhez hasonló programra, de végül csak megérkezett hozzánk a DtD, ami végre minden ezzel kapcsolatos igényt kielégít. Már csak azért is, mert a játékban tapasztalt lehetőségeink minden eddigi próbálkozást fölülmúlnak.



A SIKER KÜSZÖBÉN

Mivel a menü igen pórias, nem is térnék rá ki részletesebben. A karrier mód a lemez fő attrakciója, boncolgassuk egy kicsit azt. A kezdet kezdetén egy nevet választhatunk magunknak az előre kitaláltak közül. Saját ötletet ugyan nem írhatunk be, de ennek meg is van az oka, amire még később visszatérek. Nos... ha a művésznevünk már kész, akkor találjuk magunkat abban a helyzetben, amit igazából már sok hasonló (autós-versenyes) programból hiányolhattunk. A pusztában vagyunk. Van egy kis saját telkünk, ahonnan kiindulunk. A környéket bejárva (érdemes körbenézni, de ha a Start gombot lenyomjuk és kiválasztjuk a *Jump to* opciót, akkor ott tesz minket ki a gép, ahol akarjuk) találunk egy éttermet, aminek parkolójában a rengeteg amatőr és lelkes versenyző alig várja, hogy a tét elfogadása után kihívjuk őket.



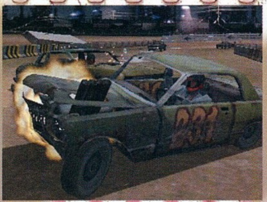
Van még egy bolt, azonban ez egyelőre zárva található, valamint van egy autókereskedés, de ahhoz meg több pénz kell (bal felső sarokban láthatod, mennyi van... az összesített helyezésed és a járgány állapota alatt). Így nem marad más lehetőségünk, mint az, hogy megmérkőzzünk az említett úriemberekkel, vagy hogy elhagyjuk a várost és különböző hivatalos kupákon vegyünk részt (*Out of town*). A lényeges különbség: az étteremnél csak privát versenyeket rendezhetünk le (viszont a tétet el is veszthetjük), amikben a kihívottak és azok barátai szerepelnek ellenünk... a kupáknál azonban több versenyen is jól kell teljesítenünk, viszont ha ez sikerült, akkor nem csak pénzt és pontszámokat kapunk, hanem a hivatalos eredményeink is jobbak lesznek és a helyezésünk is. A kupáknál javíthatjuk sérüléseinket (pénzből persze) a futamok között (meg váltogathatunk a garázsunkban, ha több négykerekűvel rendelkezünk). Erre egyébként csak az otthonunkban lesz lehetőségünk. Az autók azonban idővel teljesen tönkremennek. Minél többször sérülnek, annál kevésbé lehet majd helyrehozni (százalékban mérve). Visszatérve a kupákra... Mikor már mindegyiket kivégeztük egy adott körzetben, jön a következő fázis. Az otthonunkból kivezető út le lesz zárva, viszont egy új is megnyílik helyette (ez új versenyeket is jelent). Ilyenkor az étteremnél megint megjelennek a kihívható ellenfelek, de az út mentén már komolyabb tétekben fogadó, a ranglistán is megtalálható (méghozzá elég magas helyezéssel) emberkékkel is összefuthatunk. A bányáknál idő elleni futamok jelennek meg, amik szintén pénzre mennek (itt is elveszíthetjük)... de végre megnyílik a bolt is. Itt saját magunk kreálta mintákat festhetünk autónk különböző részeire, de akár apróbb technikai kiegészítőkkel fel is spécizhetjük a verdánkat. Érdemes mindig új járgányokat is venni a kereskedésnél (meg eladni a régebbieket), hogy jobban tudjunk bizonyítani. A cél természetesen az, hogy egyre híresebbek legyünk és felkerüljünk a



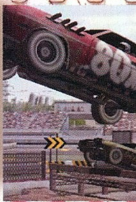














A *Feats* címszó alatt egyéb érdekességek várnak rád. Itt láthatod, hogy milyen plusz dolgokat érhetsz el, ha teljesítesz bizonyos bonusz feladatokat. Tiéd lehet a turbózás lehetősége, csirkékkel lövöldözhetsz, vagy akár a nehézséget is bekeményítheted. A *Videos* címszó alatt ésszerűen (a valós életből összevágott) filmeket lehet megtekinteni, amik hangulatos kis bemutatói a különböző versenymódoknak. Egy szóval érdemes nekifeszülni komolyabban is a programnak, mert lesz benne pár meglepő dolog. Bár nem csak ezért érdemes, hanem a következők miatt is…



hivatalos ranglista legfelső helyére. Erre rengeteg lehetőségünk lesz… a legérdekesebbeket be is mutatnám…

A VERSENYEK

A választék több mint kielégítő. Mivel rengeteg mód van, csak az érdekesebbekre térek ki részletesebben. A normál körversenyek úgy zajlanak, mint bármelyik másik játékban. A különbség annyi, hogy itt közben (mondjuk oldalról belehajtva) amortizálhatjuk a riválisokat. A kupáknál még van egy olyan mini verseny is, hogy amikor megyünk az aréna felé, akkor összefutunk egy másik résztvevővel is, akit kihívhatunk erre a rövid távra. A nyeremény csak pontszám, de az is lényeges. Az idő elleni versenyek sem túl komplikáltak… meg kell tennünk pár kört az ellenőrzési pontok érintése és az akadályok kikerülése közben. Ha az adott limiten belül teljesítünk, miénk a pénz… ha nem, akkor azt levonják tőlünk (ha nincs annyi, mínuszba kerülünk). Van hagyományos roncsderbi (*Demolition derby*), ahol szét kell törni minden más autót, illetve van ennek pár különleges változata. Ilyen a *Push off*, amiben nincs lezárva az aréna. Aki kihajt belőle, az kiesik. A *Red rover*ben az a lényeg, hogy el kell jutni a szemben álló körberajzolt területre, majd ott megfordulni és a kürt megszólalása után visszaindulni a kiindulási pontra. Minden fordulásnál az utolsó kiesik, valamint az is, aki még a kürt hangja előtt elhagyja a megjelölt helyet. Mivel folyamatosan érkeznek a versenyzők a fordulókba, elég komoly ütközések alakulnak ki, amik miatt erősen figyelni kell verdánk állapotát is. Ide egyébként nagyon fontos rendesen megtanulni a kézifékes fordulást. A *Forward – backward race* (vagy a *Whip around race*) is hasonló ehhez, csak itt egy teljes kört kell megtenni, majd a célegyenesnél kell visszafordulni. Ennél a módnál nincs kiesés, csak akkor, ha nem fordulsz meg időben, vagy ha teljesen összetört a kocsid. Egyébként a helyezésekért megy a küzdelem. A *Last man race* olyasmi, mint amit már tapasztalhattunk az NFSU-ban, vagy a Powerdrome-ban… minden körben kiesik az utolsó pilóta. A *Shortcut race* szinte mindenben egyezik a hagyományos versenyekkel, az egyetlen különbség az, hogy van egy elágazás, ahol a képernyő tetején látható nyilak jelzik felvillanással, hogy merre kell menni.

A *Stop – and – go race* szintén körverseny, azzal a különlegességgel, hogy amikor a kijelző pirosra vált, akkor meg kell állni egy pillanatra a körberajzolt területeken. A *Flagpole race* olyan, mintha szlalomoznánk. A bóják körül kell tenni egy teljes fordulatot, majd folytatjuk utunkat. A *Point – to – point race*-ben az ellenőrző pontokon kell áthaladni. Ami az egyik legizgalmasabb, az a *Suicide race*. Ennél ismételten körpályán indulunk, csak annyi különbséggel, hogy a résztvevők fele szembe halad a másik csapattal. Iszonyatos ütközések vannak, de a cél nem a többiek leamortizálása, hanem az első helyezettként való beérés. Van még nyolcas alakú pályán való versenyzés normál kivitelben, vagy ugratókkal felszerelve. Ezeken a második/harmadik körtől lesz izgalmas a helyzet, mivel innentől kezdve a lemaradtak már keresztben fognak áthaladni, átugratni. Van még pár mód… ezekben iskolabusszal rombolhatjuk a többieket, vagy utánfutóval nyomulhatunk a hagyományosabb pályákon. Az egyik legdurvább a *Gauntlet*, amiben egy temetkezési autóval kell túlélnünk a szembejövők támadásait… mindenki ellenünk van, így nem mindig egyszerű túlélni az öt kört. Kábé ennyi. Ami még van (pár darab), az vagy túl hagyományos, vagy a már említettek összemixelése. Azonban érdemes a főmenü *Action* pontja mögötti *Dare* pontnál végighaladni mindegyiken, hogy jobban teljesíthess a vérre menő karrier küzdelmeknél. Van itt még egy *Race* pont is… ez megfelel a szokásos *Quick race* módnak… egyedül, vagy többen játszva lehet kipróbálni a már megnyitott pályákat, autókat a különböző versenytípusoknál.

EXTRÁK

Az opciók között található extráknál elég sok rejtett dolog megnyitható. A már említett pontokkal (a kihívásoknál kaphatod őket, vagy a versenyeknél… annak köszönhetően, mennyire zúztad le a többieket) autókat és új pályákat lehet behozni. Van postásautótól kezdve a mentősig, vagy a taxiig minden.

JOBB, MINT VALAHA

Azt hiszem, elég régóta vártunk egy ilyen jellegű játékra ahhoz, hogy ha a hangulata jó, akkor a grafika ne is legyen annyira lényeges. Azonban itt még azzal sincsenek igazi problémák. Mindkét gépen kellemes a megjelenítés. Eltérés nem is igazán van. A környezet megfelelő, a csúnyácska 2D-s nézők mellett jól kidolgozott szántóföldek és arénák várnak ránk. Ez már az elején is feltűnő, de amikor egy éjszaka a reflektorokkal megvilágított versenypályára érünk, akkor látjuk meg igazán a program szépségeit. Nagyon jók egyébként a járgányok is, ráadásul törnek, roncsolódnak is pont úgy, ahogy azt elvárjuk egy ilyen játéktól. Egy ótvar hibával találkoztam, ami elég furcsa volt a fejlesztők precízsége mellett. Mert elég precízek voltak, hiszen **ha egy fából készült utánfutónak nekimegyünk, akkor abból lécek törnek le, a visszajátszásoknál pedig láthatjuk, ahogy a vezetők minden egyes koccanásnál elég realisztikusan bólintanak egyet**. Hogy ezek mellett azonban hogyan sikerült ennyire téglalap árnyékokat megalkotni a kocsikhoz, azt nem tudom. Borzalmasan néz ki. Szerencsére ezen és a nagyobb tumultusoknál tapasztalható kis akadozáson kívül tényleg nem találtam negatívumokat. Még az alvázak is normálisan néznek ki, arról nem is beszélve, ami a belső nézetre váltásnál vár ránk. **A kormány mögötti kamera az eddigi egyik legjobb…** nagyon élethű és hangulatos. A játszhatóság legtöbbször remek. A nehézség többnyire rendben van, bár a későbbi megmérettetéseken azért előfordul pár idegroham közeli élmény, amik leginkább az idő elleni küzdelemnél lépnek fel. Az autók könnyen kezelhetőek, bár azt sokan nehezményezni fogják, hogy nincsen manuális váltás. Ami viszont egyértelműen pozitív, amit a mesterséges intelligenciát megfigyelve tapasztalhatunk. Ha az ellenfelek számára ideális pozícióban vagyunk, akkor abban a pillanatban ránk támadnak. Az úton változatosan közlekednek, hibáznak… egy pillanatig sincs olyan érzésünk, hogy előre kiszámított nyomvonalban haladnak. Azonban néha már túl jók is. Amikor például a fogadásos versenyek mennek, akkor előfordul, hogy a kihívott félnek rengeteg barátja is ott van, és azok folyamatosan minket próbálnak kilökni, összetörni… több, kevesebb sikerrel. Bár *online* mód, valamint link lehetőség nincs, a szavatosság így is megfelelő, hiszen ez egy olyan stuff, amit időnként simán elő lehet venni… bár többnyire inkább csak egyedül, mert ugyan a többjátékos módban sincsenek nagy hibák, valahogy az nem az igazi.

Ami leginkább eltérés van a két verzió között, az a zenék terén tapasztalható. Ez azért van, mert az Xbox változatban a saját muzsikáinkat is betehetjük (ajánlott valami zúzósabb alkotás, ami illik a romboláshoz), míg a PS2 esetében csak a DtD tartozék punk/rock számokat hallgathatjuk, amik semmiben sem emelkednek ki a nagy átlagból. A járgányok hangjai szintén közepesek.

Ezek után már csak egy dolog maradt. Ez pedig a hangulat, ami **kiváló**. Hiszen hiába a béna árnyék, vagy a kis szaggatások, és a többi aprócska negatívum. Amikor belső nézetben elhaladunk a tavacska mellett és beállunk a többi versenyző mellé, majd megindul a kocsisor, és lassan elszabadul a pokol, akkor mindez már nem számít. Valami eszméletlen érzés az, mikor a nyolcas pályákon megindulunk felfelé a rámpákon, és azt lessük, hogy keresztben elhalad-e valaki. Azután valóban jön egy lemaradt versenyző, de nem ütközünk össze, mert az előttem haladót kapja teljes erőből oldalba. Egy pillanat alatt játszódik le az egész ütközés, de nagyon maradandó az élmény, amit az nyújt, hogy a két megroncsolódott verda egymáson átbukdácsolva kirepül a látószögedből. Valami csúcs! Nekem nagyon bejött. Ráadásul pont ilyen helyzetben kerültem az első helyre, és ekkor derült ki, hogy miért csak előre kitalált neveket választhatunk magunknak. A bemondó ugyanis üvöltött, felemelt hangon értékelte az eseményeket, miközben magából kikelve hajtogatta, hogy „Slayer az első helyre tört!”. Ez is nagyon hatásos. A rengeteg lehetőség pedig önmagáért beszél. Szimpla gőzkieresztésnek is megfelel leülni a program elé, de egyben csúcs szórakozás is.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemil.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tudjátok mi jutott egyből az eszembe erről a stuffról? Az ős öreg C64-es klasszikus, a Street Rod! Emlékszik még rá valaki? Na, ez is olyan móka, csak roncsderbivel! Marhára tetszik ez a játék, mégpedig azért, mert baromi sok roncsderbis játékmódban indulhatunk, és az egészet egyfajta „a külvárosi fiúból nagy pilóta lesz, ha a sors is úgy akarja” körítés kovácsolja egésszé. Kicsit olyan, mint egy *autós kalandjáték*…





DRIVEN TO DESTRUCTION

ATARI / MONSTER GAMES

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

PS2 – 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb (378KB), analóg irányító (dual shock)

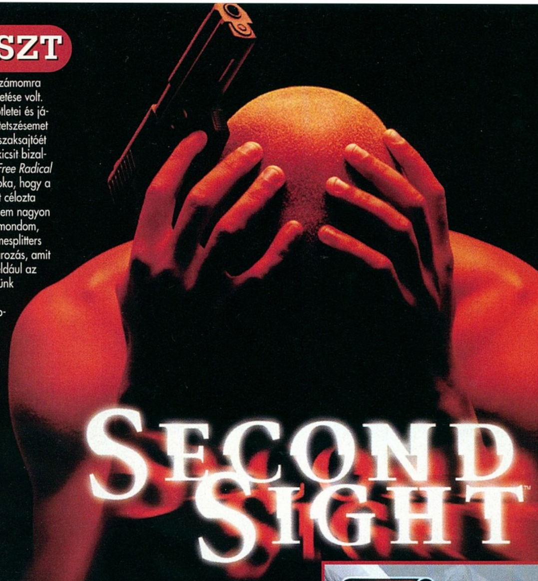
✔ remek hangulat, hatalmas ütközések, korrekt grafika
× pár hiba, örökké azért nem tart… gyenge zenék

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

XBOX – 1-4 Játékos, 73 blokk, 16:9

✔ remek hangulat, hatalmas ütközések, korrekt grafika
× pár hiba, örökké azért nem tart…

XBOX PS2
8.5 pont



A múlt számban bemutatott Psi-Ops számomra az év egyik legkellemesebb meglepetése volt. Briliáns pályatervezése, szokatlan ötletei és játékosbarát kezelése miatt nem csak az én tetszésemet nyerte el, hanem tapasztalataim szerint a szaksajtóét és a játékosokét is egyaránt. Éppen ezért kicsit bizalmatlanul figyeltem a teszt tárgyát, amit a *Free Radical* már jó előre beharangozott. Ennek egyik oka, hogy a program szinte egy az egyben azt a témát célozta meg, amit a PO is. A másik pedig, hogy nem nagyon vagyok oda a csapat fejlesztéseiért. Nem mondom, nagyszerű volt egy-két küldetés ötlete a Timesplitters kettőben, de azért kicsit túlzás volt az ajnározás, amit kapott a játék. Tetszett nekem is, ahogy például az utópisztikus városban lopakodva követhettünk valakit a szakadó esőben, vagy amilyen módon a gólemeket intézhettük el az ősi romok között... de ez csak egy része volt a teljes egésznek. A másik oldalon ott található a kicsit béna lövöldözés, vagy a grafika. Az egész külcsín annyira steril volt, hogy az ember életkedvét elvette. Tudom, gyarló vagyok... de én azt szeretem, ha a történés, amit látok, szinte lemászik a képernyőről. Ellenben, ha élettel teli. Akkor könnyen a játék részévé tudok válni, és nagyobb élményt is nyújt. Nézzétek meg a Silent Hill környezetét. De ez csak egy példa volt. A falakon, az asztalokon, a földön... mindenhol van valami, ami miatt azt érezzük, hogy ez egy valós világ, ahol emberek is élnek/éltek (vagy valami más létforma). De ott van mondjuk a Psi-Ops. Már a kezdetnél, a börtönben, ahol a kopott falakon víz csordogál le. Nem, nem maga a víz a lényeg. Inkább az, ahogy a hely kinéz. Ez nem volt meg a TS sorozatban. Lehet, hogy a karakterek/helyszínek szépen voltak kidolgozva... de az egész nem ér semmit, ha a tereptárgyak, meg minden „díszítés” csak úgy oda van b*szva amolyan tessék-lássék módra. Pár asztal, pár szék, vagy kuka. Rajtuk semmi, mellettük semmi, az egész egy nagy tégla- és kockahalmaz, pár lekerekített formával. Ennyi erővel akár egy tök üres szobában is folyhatna a móka. *Túl steril, túl élettelen.* Nem tudok tökéletesen a részévé válni. Az meg már csak hab a tortán, hogy az ellenfelek fizimiskája eléggé hasonló volt. Mintha csak a néhai kommunista párt rendelésére készült volna a grafika... mindenki egyforma alapon. Semmi emberi, semmi egyedi. Szóval nem igazán lettem a TimeSplitters rajongója.

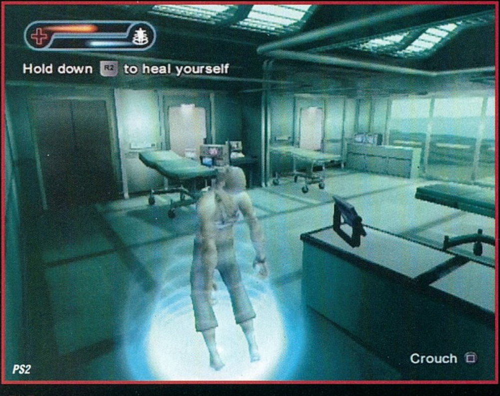
Így hát bennem volt az a bizonyos bizalmatlanság a tesztelés kezdetekor, valamint egy hatalmas kérdőjel. Vajon tudja a **Second Sight** azt a minőséget és azt az élvezetes játékmenetet hozni, amit a PO nyújtott? Nem nagyon hittem benne...

KEZDETI STERILIZÁCIÓ

Miután felpörgött a korong, már az elején elfogott ez az érzés, amiről beszéltem. A Start képernyő egy férfit mutat (tipikus Free Radical arc, kopasz fej, vézna test), ahogy valami szobában egy asztalnál ül és a laptopját böngészi. A menüben továbbhaladva pedig mintha a számítógép mappáit látnánk. Ötletes, de picit rideg és élettelen. Pont a mai világba való, azt el kell ismerni. Nem teketóriáztam sokat, a tettek mezejére léptem. Az új játék indítása után (mivel a főmenüben nem leltem semmi érdekesre) egy film fogadott. A plafont bámulom alulról, ahogy visznek valahova. Nemsokára embereket is látok. Mintha őrök lennének. Nem tudom, ki vagyok... nem tudom, hol vagyok. Visznek. Az ajkukat elhagyott szavak visszhangokkal körítve jutnak el hozzám. Egy orvos injekciót ad, attól megnyugszom és immáron az ágyamon ébredezve térek magamhoz. Egy lezárt kórházi szobában találom magam. Az irányítás már nálam. Kis próbálkozás... séta, guggolás, valamint kiderül, hogy a falhoz is oda tudok lapulni. A Startot lenyomva megint valami digitális képernyőre kerülök, ahol a nálam található fegyvereket tekinthetem meg, illetve a misszió feladatait. Meg kell szöknöm innen. A térkép még nem használható. Ezen kívül semmi segítség. Magam látok hozzá a helyzet kiismeréséhez. A kezemet kinyújtva bejelölöm az ajtó túloldalán látható kapcsolót, majd használom különleges erőmet. Micsoda csoda... kint vagyok. Pár monitor, meg egyéb kellékek. Kipróbálom a tárgyak röptetését. Egész jól megy. Miután kiélveztem a telekinetikus erő hatalmát, továbbsétálok. Közjátékként megtanulom, hogyan kell gyógyítanom magam, ha lefogyott az életerőm, utána folytatom utamat. Az egyik folyosón két őrrel futok össze, akik párszor jól el is vernek. Többszöri újrakezdés után becsalom őket a szobába, ahova be voltam zárva és rájuk csukom az ajtót (vicces, ahogy bent vitatkoznak és összeverekednek). Hirtelen ötlettől vezérelve ki is engedem őket... nem volt jó ötlet, hiszen a gumibot elég keményen csattan a buksimon. :) No nem baj. Használom az erőt, ha már van. A monitor megemelésével ütlegelőim remegve bújnak egy sarokba, ahol már mögéjük állva el is tudom őket, majd egy gyors akcióval jobblétre szenderítem mindkettőt. Innentől csak botladozom. Találok pár orvost, bejutok egy kártyával nyitható helységbe, számítógépezem és rálelek a kijáratot jelentő liftre, amit az istenért sem tudok kinyitni.







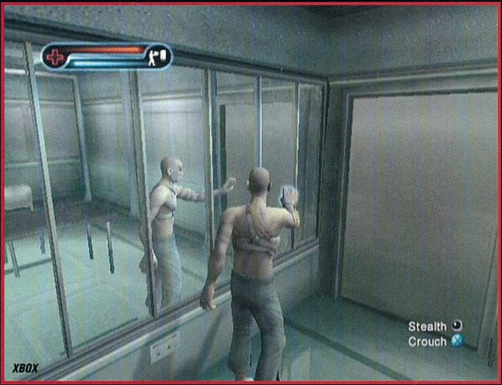
Ennél a pontnál kicsit elegem is lesz. Hogy mik az első tapasztalatok? Nem túl pozitívak. A grafika alig jobb, mint amit vártam. Steril szobák pár berendezési tárggyal, azon kívül meg csak a szürke falak. Ráadásul sem a mesterséges intelligencia nem tűnik túl tökéletesnek, sem pedig a fizika. Pár példa az első húsz percből. Berohanok az egyik terembe, de üldözőim csak az ajtóig jutnak és onnan sehova tovább... egy helyben futnak. Egy kukát felemeltem a levegőbe, majd lazán áthajítottam a terem két részét elzáró üvegfalon, mintha semmi nem lett volna ott (ez az üveg egyébként törhetetlen). Utolsóként: ismételten valami tárgyat röptettem, de az megakadt a falban és ott remegett gépem kikapcsolásáig, miközben olyan hangokat hallatott, mintha egyik faltól a másikhoz csapkodtam volna. Hát... elég ordas hibák egy ennyire rövid kis próbálgatáshoz képest. Egy kicsit el is ment a kedvem a játéktól.

A KÖVETKEZŐ PRÓBA

Pár nap pihenő után aztán újra elővettem a Second Sight feliratú lemezeket. A lift megnyitásának rejtélyére elég hamar fény derült. A központi számítógép térképén rá kell kattintani a liftre és kiírja a kódot. Szidtam is magam rendesen („Te hülye barom, hát ennyi eszed sincs??”). A pályának ezzel vége is. Utána kiderült végre, hogy ki vagyok és kezdett felsejleni a történet is. Hat hónappal korábban találtam magam és egy katonai akcióban kellett segédkeznem. A cél Szibéria, ahol egy őrült orvos kísérletezget. Nevem John Vattic. A kiképzésen megtanultam lopakodni, csöveken kapaszkodni, lőfegyvert használni. Azután újra a jelenben találtam magam... a kórházban, ahol felébredtem. A lifttel leérve egy őr fogadott, akit a gép által irányított énem intézett el egy új képességemmel. Olyasmi, mint a *Star Wars* világában tapasztalt erőlökés, hasonló effekt kíséretében, mint amit a *Különvélemény* fegyvereinél láthattunk. Ellenfelem holtan repült arrébb. **Innentől kezdtem ráérezni a program ízére**. Eljutottam a főcsarnokba, ahol a kiérkező rendőrök golyózáport zúdítottak rám. Továbbmentem a laboratóriumokhoz, amikben egyre több dolgot tudtam meg magamról és arról, mi történik velem. Ráadásul kiderült, hogy az egyik volt társam egy elmegyógyintézetben van bezárva. Oda kellett tehát jutnom. A véleményem pedig rengeteget javult. A grafikával ugyan még mindig nem lettem kibékülve, de azért a hangulat sokkal jobb, mint amire számítottam. Kedvenc jelenetem az volt, amikor a legyilkolt őr (aki fogadott a liftnél) mögötti számítógépbe belepiszkáltam. Az már megszokott dolog, hogy ajtókat nyithattam, vagy hogy kamerákat kapcsolhattam ki... azonban itt még egy chatre is ráleltem. Mint kiderült, a már halott fickó éppen egy Bunny nicknéven bejelentkezett személlyel társalgott, csak abbahagyta, mert látta a lift közeledését és nem akarta, hogy rajtakapják csetelés közben. Mikor a nevén bejelentkeztem, Bunny nagy örömmel fogadott, azt hitte, kedvese tért vissza. Mivel nem tudtam válaszolni, rövid időn belül elkezdett aggódni. Mi történt, miért nem írok, valami baj van... satöbbi. Sajna pár mondat után elkezdte ismételni magát, ezért kiléptem. Kicsivel később visszatértem ide és újra bejelentkeztem. Láttam, hogy a kijelentkezés után Bunny (hogy fiú, vagy leány, azt csak a fejlesztők tudják, de a mai világban ugye bármi megeshet) nehezményezte











ÚJABB PSI-OPS, CSAK MÁS MEGKÖZELÍTÉSBŐL?

szó nélküli távozásomat. Ám visszatérésem alkalmából újult erővel írogatott nekem. A készítők pedig még arra is figyeltek, hogy írásában olyan hibák legyenek, mint amikor valaki gyorsan ír egy szöveget („talk to me!!!!!11"…avagy a gyors gépelés hatására lemaradt két shift). Persze ismét besértődött, mikor megint kijelentkeztem és ő is kilépett. Később már nem is jött vissza a csetre. Szinte megsajnáltam szegény nyuszikát, hiszen már kevéske empátiával is át lehet érezni a helyzetet. Ez a rész egy nagy pozitívum volt számomra. Szeretem az ilyen kis mellékzöngéket és azt, ha egy játék képes érzelmeket kihozni belőlem. Innentől keményen nekifeszültem a programnak.

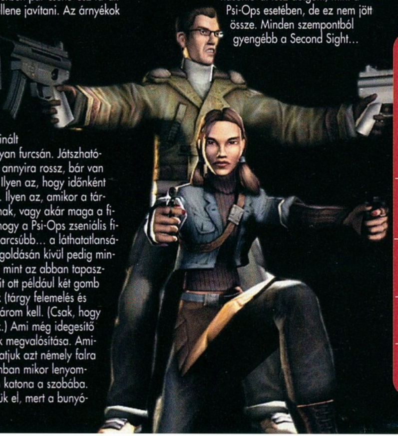
A VÉGIGJÁTSZÁSIG...

…még elég sok kalandban volt részem. Az elmegyógyintézettől kezdve a csatornákon át elég sok minden történt a főhadiszállásig. A történetet bemutató két fő vonal természetesen folyamatosan váltogatta egymást, így egyre többet tudtam meg magamról, illetve arról, hogy mi is történt korábban. Így jöttek vissza különleges képességeim, amik között volt még testből kilépés, más irányításának lehetősége, vagy láthatatlanná válás… közben pedig pár régebbi erőm is változott, így a pszi csapásom például erősebbé vált. A sztori azonban nem csak úgy egyszerűen véget ért. Ha valami fontos szereplő meghalt, akkor az is egy befejezés. Nem jó eredménnyel, de így is kapunk egy érdekes lezárást a történethez… mindenkinél mást. Természetesen korrekt végigjátszás esetében egy teljesen új vége lesz a történetnek, ami már kellemesebb valamivel, mint a többi. Ezért már megéri próbálkozni a lehetőségekkel. De hogy maradéktalanul elégedett lettem volna közben? Nem… ez így nem teljesen igaz. Jól szórakoztam ugyan, de azért annyira nem esett le az állam. Mindjárt elmesélem, hogy miért…

A VESZTES MÁSODIK

Gyakorlatilag jól szórakoztam a játékkal. Nem lett annyira maradandó élmény, mint a Psi-Ops, de azért az átlagból kicsit kiemelkedik. Jópofa a számítógépek kezelésének a módja. Jó a különleges képességek használata… főleg a testből kilépésé, ami olyan, mintha valami ugráló, kékes felvételt néznénk magunkról. Bár elég változékony a hangulat, többnyire azzal sincs nagy gond. Az a pár különleges ötlet, amiről már írtam (meg a későbbiek) pedig nagyon bejött, amit a fejlesztők eszközöltek. A történet nem volt rossz, de azért hanyatt nem dobtam magam tőle. Talán még a lopakodással, meg a fegyverekkel is jól elvoltam (főleg, hogy a lövöldözésben van egy kis Kill Switch hatás, ha fedezékből tüzelünk). Utóbbiak nem annyira változatosak, de a mesterlövész puska használata kifejezetten tetszett, aminél a kép jobb alsó sarkában egy külön kis ablak mutatja, hogy mit látunk a célkeresztben. Ennyi kábé, ami kifejezetten pozitívum.

Most nézzük a negatívumokat. A grafika… mint mondottam, nekem nagyon nem jön be ez a rideg, élettelen környezet, amivel ebben a játékban is sokszor találkozhatunk. Valamivel jobb a helyzet, mint a TimeSplitters esetében. Kicsit jobban megrajzolt karakterek és valamivel hatásosabb környezet. Most már láthatóak repedések a falakon, tárgyakon. Időnként érezni, hogy a hely nem most épült a program kedvéért, hanem már egy ideje ott áll már. De még van mit csiszolgatni a stíluson. Például annyira kiábrándító volt, mikor felmásztam az elmegyógyintézet kertjében álló reflektorhoz és a kerítésen túlra tekintve csak a sötét semmit láttam, az előtérben pár csenevész fával. Ezeken az apróságokon kellene javítani. Az árnyékok elég jól sikerültek, animáció terén meg csak az nem tetszett, ahogy időnként az emberünk mozog. Valamelyik havas pályánál figyeltem fel egy idétlenebb járási típusára, ami olyan, mintha becsinált volna, és azért lépkedne olyan furcsán. Játszhatóság… Összességében nem annyira rossz, bár van rengeteg probléma is vele. Ilyen az, hogy időnként nagyon buták az ellenfelek. Ilyen az, amikor a tárgyak mindenbe beleragadnak, vagy akár maga a fizika. Mert az kétségtelen, hogy a Psi-Ops zseniális fizikájához képest ez kicsit karcsúbb… a láthatatlanságon és a testből kilépés megoldásán kívül pedig minden képességünk ugyanaz, mint az abban tapasztaltak. Illetve nem, mert amit ott például két gomb lenyomásával megtehettünk (tárgy felemelés és röptetése), ahhoz itt most három kell. (Csak, hogy egyszerűsítsék a helyzetünk.) Ami még idegesítő volt számomra, az a riadók megvalósítása. Amikor riasztás van, mi leállíthatjuk azt némely falra helyezett kapcsolóval. Azonban mikor lenyomjuk, már bejött vagy három katona a szobába. Azokat pedig hiába intézzük el, mert a bunyóból fakadóan (vagy mert valaki közben odaszalad a kapcsolóhoz) újra riadót rendelnek el. Ezt egy párszor el lehet játszani egymás után. Nekem a maximum valami öt riasztás volt egymás után… úgy, hogy folyamatosan osztottam ellenfeleim és amint földre kerültek, már nyomtam is a fali gombot. Az meg már megint más kérdés, hogy még ha a közelben senki nincs, akkor is képes berendelni a gép ezt az ötször három-négy embert. Bahhh… A szavatosság addig tart, míg végig nem játszottuk. Nem tovább. Többjátékos mód nincs. A zenék jók, ahogy a hangok is. A hangulat pedig, ahogy már említettem, elég változó. Időnként nagyon lehet élvezni a lopakodást, meg a képességek használatát, **de a rengeteg hiba és negatívum rendszeresen elnyomja a kellemes pillanatokat**. Néha még kissé unalmas is. Azért titkon reménykedtem benne, hogy ismét valami hasonlóval lesz dolgom, mint a Psi-Ops esetében, de ez nem jött össze. Minden szempontból gyengébb a Second Sight…



egyedül talán csak a történet bemutatásának módja és pár különleges ötlete/megvalósítása kiemelkedő. Ebben is lehet tárgyakat magunkhoz röptetni, ebben is lebegtethetünk ellenfeleket, valamint ebben is van adrenalin és akció. De csak ennyi. Talán nagyobb meglepetést okozhatott volna korábban, talán nekem is jobban tetszettek volna a lehetőségek… de a Psi-Ops már közel három hónapja bemutatta mindezt, méghozzá kiemelkedő minőségben. Mivel ez egy Multi teszt, meg kellene említenem a különbségeket a két gép esetében. Azonban nincs ilyen. Az X picit gyorsabban tölt, de csak ennyi. Még jó, hogy a tévém képes megosztani a képernyőjét két képre, így nyugodtan egymás mellé tehettem mindkét verziót. Képes voltam arra is, hogy pár pályán felváltva haladjak (lépésben), így megfigyelve a környezetet. Az eredmény? Pixelre pontosan ugyanaz.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tulajdonképpen nem sokat számít az a fél pont, de ha ezt a játékot következetesen a Psi-Ops-hoz hasonlítanám, és annak az értékelését tartanám szem előtt, én simán adnék ennek 8 pontot. Mondjuk a helyzet az, hogy ha én teszteltem volna, valószínűleg a PO is, meg ez is valamivel kevesebbet kapott volna… Igazán annyira jelentős különbség nincs a kettő között. Aki az ilyen futurisztikus izékre gerjed, az szerintem ráugorhat erre is…

SECOND SIGHT

CODEMASTERS / FREE RADICAL

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (157KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos 8 blokk

✔ pár jó ötlet és időnként a hangulat
✕ azonban a sok hiba miatt a Psi-Ops lazán megveri

XBOX PS2

7.5 pont

AGYDAGANAT-NÖVESZTŐ

RICHARD BURNS RALLY™



Újabb versenyzőt köszönthetünk a rally játékok mezőnyében, a patinás nevű, és elég sokáig fejlesztett **Richard Burns Rally** személyében. A játék névadójáról elég mindössze annyit tudni, hogy néhány éve megnyerte a világbajnokságot egy Subaru Imprezával. Azóta viszont, mintha kicsit eltűnt volna a rally élet vérkeringéséből – amin csak a laikusok csodálkoznak, hiszen mint tudjuk szegény Burnsie-nél agydaganatot diagnosztizáltak, és jó néhány műtét után inkább a lábadozást, és a pihenést választotta, mintsem az aktív versenyzést. Csacskaság lenne viszont azt gondolni, hogy Burns örökre elhagyta a rally pályákat; a rajongóinak tett ígéretéhez híven biztos vagyok benne, hogy amint egészségi állapota engedi, ismét volán mögé ül majd. Hogy addig se az üres semmittevéssel teljenek a napjai, a *Warthog*gal és aaz SCI-vel karöltve belekezdtek a „legélethűbb rally-versenyjáték" elkészítésébe... legalábbis ezt szerették volna elérni. Hogy aztán mi sült belőle ki, az majd kiderül a teszt végére...

Ami nagy kérés lehet még, hogy van-e létjogosultsága ennek a játéknak, hogy fenn tud-e maradni a felszínen egy új versenyző abban a mezőnyben, ahol olyan vetélytársai akadnak, mint a Colin McRae Rally, a V-Rally 3, a PS2-es WRC sorozat (aminek hamarosan érkezik a negyedik része), vagy hogy csak az egyik legnagyobb ászt **(Ezt itt remélem láttátok, véresszájú X-esek... Martin :)** említsen meg, az X-es Rallisport Challenge mellett?

A válasz egyszerű: ha a készítők előrukkolnak valami egészen egyedivel, kiemelkedővel, olyan merész ötleteket, húzásokat alkalmaznak, amivel lefőzik a nagy ellenfeleket, természetesen van. Ha azonban csak egy tejesen átlagos, alig valamivel a közepes szint feletti minőségre futja erejükből, akkor magától értetődő, hogy kár volt belefogni a fejlesztésbe. Mert ha valaminek már a születése pillanatában hullaszaga van, ott bizony már csak a nyakra tekeredett köldökzsinórt tudják elvágni az orvososok.



A RBR úgy szeretne bevonulni a játéktörténelembe, mint a legélethűbb rally SZIMULATOR, és a fejlesztés korai fázisától kezdve egészen a befejezéséig tettek is róla a készítők, hogy ennek maradéktalanul megfeleljenek. Így aztán az egyszeri rally versenyző, mint például Karesz barátom is, kb. két perc játék után a kukába dobja a DVD-t, talán egy kicsit meggondolatlanul. Igen, elsőre blikkre a játék totálisan irányíthatatlannak tűnik, a kocsi ide-oda csúszkál, nem lehet bevenni a kanyarokat, kisodródunk a legkisebb kormánymozdulatra is. Mert hogy szoktunk leülni egy rally játék elé? Csutka gáz, féktáv, kicsapatni a seggét, kigyorsítás. De vajon ugyanezt meg tudnák-e csinálni ugyanezzel a sebességgel az életben is? Nem hinném, hiszen a rally játékokban nagy általánosságban úgy húsz-harminc százalékkal nagyobb az átlagsebességünk, mint a valódi rally-kon, sőt, egyes kanyartípusokat – mint például a hajtűkanyarok – egyetlen játékban se lehet úgy bevenni, mint a való életben. Egyszerűen nincsenek hozzá fizikai rutinok kódolva. A RBR a helyes haladási sebesség megtalálásában próbál meg újítani, csak kevés sikerrel.

A PS2-es és az X-es menürendszer némileg különbözik, hiszen míg az előbbi megvonja tőlünk az internetes játék örömeit, addig utóbbiban ott pislákol az Xbox Live! felirat, tanúbizonyságot téve arról, hogy a játék, ha kis mértékben is, de túlmutat a nappali válaszfalain. Egyébként minden másban megegyeznek: készítők listája, Driver Profile, ahol az előre elmentett játékállást lehet betölteni, esetleg egy újat létrehozni, beállítások, Multiplayer, ahol akár négyen is küzdhetünk egymás ellen – ezekre úgy érzem több szót vesztegetni felesleges billentyűkoptatás volna. Amiről viszont már mindenképp meg kell, hogy emlékezzünk az a Richard Burns Challenge. Ezen belül próbára tehetjük tudásunkat magával a nagy rally versenyzőével, hiszen itt az ő időeredményei, és szellemalakban megjelenő autójával küzdhetünk meg – sajnos kezdéskor csak igen limitált számban nyitott pályán. Ez nem is baj, hiszen a csajokról is először a fehérneműt szaggatjuk le, és csak utána próbálkozunk meg a behatolással, így aztán talán ebben a játékban sem épp a legnehezebb versenyekkel kellene kezdenünk. Bár tény, hogy a RBR-ban minden verseny nehéz, mégis, talán az itt található időeredményeket a legnehezebb megdönteni. (Nekem több napi játék után sem sikerült Burnie mamát megszorongatnom.) Jó ötlet lenne a gyakorlásra a Quick Rally játékmód, ám a game szűkmarkúságára jellemző módon itt sajnos nem egy adott ország rally hétvégéjét nyomhatjuk le, mert kezdéskor mindössze egy-egy pálya árválkodik magában országonként. Marad tehát a Rally szezon, ahova belépve megdöbbentve tapasztalhatjuk, hogy idegesítő módon a játék nem engedi az elkezdését, ehhez először teljesítenünk kell a Rally iskolát (Rally School)!

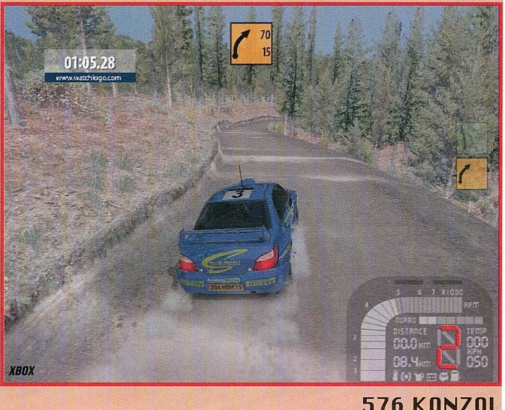
Az isiben többféle képzés is működik: van egy alap és egy advanced, de mi természetesen csak az alapot vagyunk hivatottak elkezdeni. A játék ezen része nagyon is akkurátus, igen részletesen elmagyarázzák nekünk hogy mit kell csinálnunk, és hogy bizonyos helyeken milyen sebességre kell felgyorsulnunk vagy visszafékeznünk. Nem elég ugyanis adott idő alatt teljesíteni a szakaszt, a gép azt is figyeli, hogy egyes pontokon elértük-e az előre megadott sebességhatárt. A feladatokat szép sorban, egyesével lehet csak teljesíteni, majd ha végeztünk, és van még pár milla felesleges idegsejtünk, amit feláldozhatunk az RBR oltárán, nekikezdhetünk az Advanced technikák elsajátításának is, ami ugyan nemes feladat, de a rally szezon elkezdéséhez abszolúte nem kötelező.

A szezon előtt csapatot kell választanunk, ami rögtön magával hozza a meglovagolható autó márkáját is, és még egyéb számtalan paramétert megváltoztathatunk, mielőtt kimennénk a szakaszra. Engem csak két dolog idegesített: az egyik, hogy hiába választunk automata sebváltót, az mégiscsak félautomata, ha tehát hátramenetbe akarjuk tenni a kocsit, vagy esetleg üresből fel szeretnénk kapcsolni, mindenképp manuálisan tegyük, mert a gáz vagy a fék nyomva tartásával történő sebváltást igen egyedi módon értelmezi a







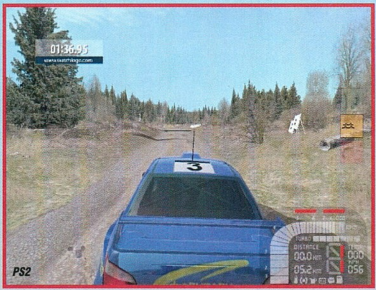


gép – kb. úgy öt másodperces késéssel. A másik dolog a beállításoknál leledzik, név szerint az, hogy a paréj szerelők nem százszázalékosan állítják be a kocsinkat, vagyis a verseny előtt még nekünk kell választani a különféle időjárási viszonyoknak megfelelő beállítások között, amiben csak egy pár szavas időjárási előrejelzés segít bennünket.

Pályából és országból nincs kevés, de választék tekintetében a game még így sem éri utol a nagy ellenfeleket. Ráadásul az sem tetszik, hogy kicsit megkavarták a helyszíneket, én ugyanis már hozzászoktam, hogy a havas-jeges pályák Svédországban várnak rám, itt viszont Finnországban korcsolyázhatunk négy keréken. Ez elég zavaró, hiszen minden más rally játékban a kedvenceim közé tartoznak az esős-saras finn pályák, itt erről le kellett mondanom. Egyébiránt elég furák a pályák. Angliában éppolyan fenyőerdőben repeszthetünk, mint Japánban – még néhány bonsai sincs az út mellé telepítve :), amiről következtetni lehetne a helyszínre. Szóval ez egy újabb rossz pont, amit csak tetéz a kevés csekpont, a sokszor ötlettelen pályák, a sok beláthatatlan útelágazás, és a kevés magával ragadó helyszín. (Talán csak az erdő irtotta területek voltak azok, amik igazán megfogtak.) Az átrohanó őzek, nézők, fotósok manapság már senkit sem késztetnek álmélkodásra, mint ahogy a felborulás esetén kérhető nézői segítség sem, ami egyébként is rögtön tizenöt másodperc pluszt jelent az időeredményünkben. Sajnos ugyanezt a talpra állításos büntetés kapjuk akkor is, ha véletlenül nekiszaladnánk egy nézőnek.

Elég *defektes* egy játék tehát az RBR, amit csak tetézni tudtak az irányíthatóság és a kocsik viselkedésének elszúrásával. Az élethű szimuláció helyett egy elképesztően finom mozdulatokkal irányítható *hímes tojást* kaptunk, ami a legkisebb erőteljes kormánymozdultra is a maga feje után gurul, természetesen nem a megfelelő irányba. Hasonlóképpen finoman kell adagolnunk a gázt is, mivel az autó irdatlan hamar eléri a kilóötvenes sebességét, ahol már irányíthatatlanná is válik ezáltal. Ez ügyben egyébként jobb szolgálatot tettek az X analóg ravaszgombjai, mint a PS2-es kontroller analóg karjai, az előbbivel ugyanis precízebben lehetett adagolni a gázt.

A legnagyobb hiba mégis az, hogy a játék sebessége abszolúte nincs szinkronban a kilométerórán jelzett sebességünkkel. Olyan százhúsz körül jön meg az az érzése az embernek, hogy „na végre elindult a kocsi”, így aztán a sebességérzetünkben megcsalatva abszolúte nem a megfelelő gázzal érkezünk meg a kanyarokba, ami rögtön magával hozza a kanyar elhibázásának metódusát is. Persze aki egyszerre tudja figyelni a kilométerórát és az utat (mondjuk a horizontálisan kancsal emberek :), azok viszonylag elboldogulnak majd a játékkal. Mindenki más csak a szemét sz*r, érzékeny irányításra fog emlékezni, a tapadásmentes gumikra, a kicsúszásokra, a keresztbeállásokra, a kisodródásokra, a borulásokra, az idegbajra, és a pályánkénti sok-sok percre, amivel a mezőny után érkeztünk be a célba. Lehet persze fél gázzal is végigmenni a pályákon – ilyen esetben ugyan nem amortizáljuk le az autót, de az időeredményünk ugyanúgy a lista legalsó helyére fog minket rangsorolni.





Az autók egyébként az előre beállított fokozatnak megfelelően törnek agyon: a szélvédők, a kaszni, a lökhárító, az ajtó, a gumik, mind-mind agyoncsaphatóak, de a legnehezebb fokozatra állítva rögtön az első kis csattnál taccsra tehetjük az egész motort, vagy a váltószerkezetet, esetleg magát a kocsit is.

Grafikailag sem túl meggyőző a játék, teljesen középmezőny, nekem sokszor a régi PS1-es Colinok jutottak eszembe, még akkor is, ha a táj szépen tükröződik a hátsó szélvédőn. X-en egyébként szebb a játék, viszont furcsán ugrándozva szaggat a táj, ami kicsit ront az összképen.

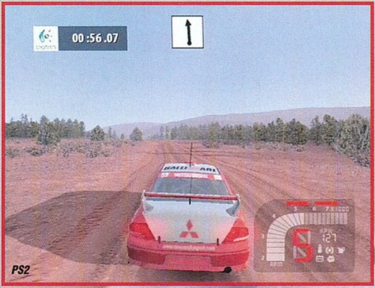
Az autók hangjai elfogadhatóak, és sok-sok zenei track is felkerült a DVD-re, kár, hogy ez már igazán nem oszt nem szoroz a játék megítélése szempontjából.

A végeredmény nem túl fényes, mert ha lesz is belőle sorozat, a RBR széria első tagja egyelőre minden paraméterében, tulajdonságában kevesebbet nyújt, mint a konkurens cégek rally játékai.

Kinek tudnám ajánlani? Jó szívvel senkinek, de mivel alapvetően egy csúnya gonosz bácsi vagyok, szerezze be nyugodtan mindenki, hátha évek óta pont egy ilyen érzékeny, irányíthatatlan rally játékra várt.

(Hwoarang papa te meg hívjál már fel légy oly szíves. Danke.)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







RICHARD BURNS RALLY

SCI / WARTHOG

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1-4 Játékos memóriakártya 8mb (254KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos

✔ nem jut eszembe semmi
× irányíthatatlan

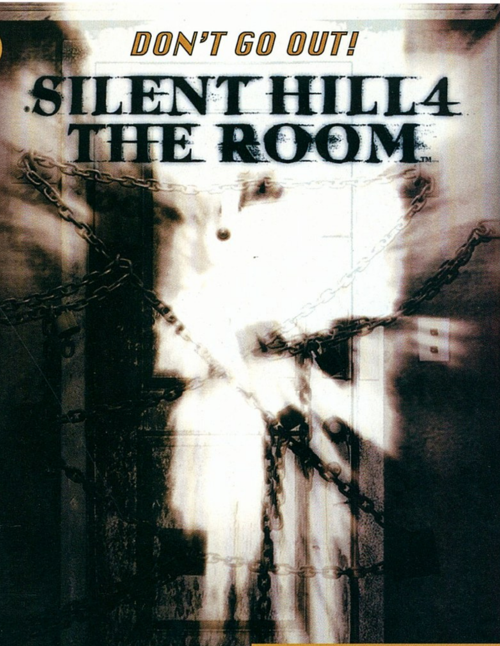
XBOX PS2
5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Nekem, a tipikus laikus rally játékosnak nem számít, hogy milyenek a lehetséges beállítások, eredetiek-e a pályák, valódiak-e a kocsik, és jól működik-e a kilométeróra. Magasról tojok ezekre. Engem csak az érdekel, hogy szép-e a látvány és jól, könnyen irányítható-e a játék. Mert én kikapcsolódni, száguldani, szórakozni akarok, semmi mást. Csapatni, kanyarogni, veretni, kurjongani. Ezzel a játékkal csak szenvedtem...

DON'T GO OUT!

SILENT HILL 4 THE ROOM



Szeretném megköszönni Óhidi Olivér barátomnak, hogy a japán kiadás, valamint a Silent Hill: Dying Inside comic-book beszerzésével és Ironnak, hogy a www.silenthill.hu rajongói oldalon található háttérinformációkkal segítették a gyűjteményem gyarapítását és egyúttal a munkámat.

PLACEBO

Nem gondoltam volna, hogy még másfél év sem fog eltelni, és ismételten a billentyűzet felett görnyedve keresem majd a szavakat egy számomra a játékkultúra sötétebbik oldalához való viszonyomat alapjaiban meghatározó sorozat új epizódjáról való recenzió készítése kapcsán. A *Konami* boszorkánykonyhájának beteg elméi által fél évtizede csepegtetett lélek-fertőző, de mindennél édesebb fekete méz egyetlen cseppje is aranyat ér. El kell árulnom azonban egy hatalmas titkot: a Silent Hill nem csodaszer, de még csak nem is gyógyszer. A **Silent Hill** placebo, hatásainak érvényesülése pedig feltételekhez kötött.

„This music for the stations before and after sleep. Headphones and darkness recommended."

Fenti ajánlást olvashatjuk a norvég Ulver Perdition City címet viselő lemezének borítóján és hasonlót fedezhetünk fel a Manhunt menüiben bóklászva is, természetesen ott a nagy vihart kavart játék vonatkozásában. Az előbbiekben említett két mű kreátorai semmit sem bíztak a véletlenre, amit az is alátámaszt, hogy a befogadó közeggel tudatták: a művészeti alkotás maximális átélhetősége, hatásainak érvényre jutása érdekében nemcsak ajánlott, hanem egyenesen feltételezett a zavaró körülményektől mentes, sötét környezet és – mint egyfajta médium – a fejhallgató.

Miért nem kaptunk soha figyelmeztetést, felhasználási javaslatot a Csendes Domb esetében? Ennyire hanyag lenne a producer Akira Yamaoka és az új rész rendezője, Suguru Murakoshi (SH2 drámai rendező), vagy a készítők egy rövid ideig felvillanó memoár formájában sem látták érdemesnek nyomatékosítani a kaland kezdete előtt a játékos külvilágtól való teljes körű elszeparálódásnak mindennél fontosabb jelentősségét? Nem akarom bő lére ereszteni és túlmagyarázni, de úgy látszik tradicionálisan az én tisztem marad a figyelmeztetés, valahogy így:

„A Silent Hill egy lelkiállapot alvás előtt és után. Teljesen sötét környezet és fejhallgató használata erősen javallott."

Magam minden tőlem telhetőt megtettem az utazás megkezdése előtt. Totális sötétség, kiszűrt külső zajok, módosított tudatállapot.

#302

Henry Townshend két évvel ezelőtt költözött Dél-Ashfieldbe. A szinte unalomba süppedő mértékben átlagos, a külső szemlélő számára már-már túlságosan is békésnek tetsző város figyelemfelkeltő átlagossága mágnesként vonzotta a békére, megnyugvásra váró fiatal férfit. Pihenésre, harmóniára volt szüksége, amit South Ashfield Heights egy apartmanjában lelt meg a 302-es szobának a város érájához igazodóan egyenszürke, mondhatni unalmas lakójaként. Honnan is sejthette volna, hogy a mindennapjait átitató, más városokban tapasztalható elviselhetetlen nyüzsgés és zaj ellenpólusa, a hasonlóan fülsüketítő totális csend a kitörni készülő vihar előfutára? *Hogy egy új, beteg kor nyitánya volt csak a nyugalom.*

Pontosan öt nappal ezelőtt valami végleg, visszafordíthatatlanul megváltozott, új időszámítás kezdődött. A félelem nyomasztó rémálmok, látomások formájában, azonnal ható és látszólag ellenszer nélküli méregként férközött Henry sejtjei közé. Ez azonban nem minden. Az apartman 302-es szobája mintha csak egy párhuzamos dimenzióba csúszott volna át. A napfényt amúgy is csak hírből ismerő helyiség minden egyes kis rését áthatolhatatlan, ragacsos masszaként vonta uralma alá a sötétség. Az ablakok mindegyike valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva beragadt és az első, legalapvetőbb menekülési útvonalon való kijutás is teljességgel lehetetlennek bizonyult: a bejárati ajtón vaskos láncokból és strapabíró lakatokból álló blokád éktelenkedett nyilvánvalóvá téve, hogy az ajtóra vérvörössel mázolt, egy állítólagos Walter által szignózott „Ne menj ki!" figyelmeztetésnek minden valószínűség szerint nyomós oka lehet.



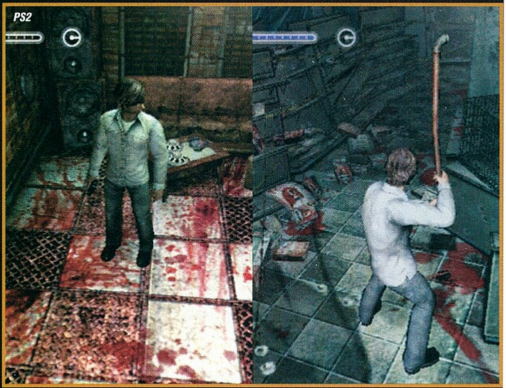
Henry erről a vártnál hamarabb megbizonyosodhatott. Az ajtón kikukucskálva a bejárattal szemközti falon véres kéznyomokat vett észre, a fal egy repedésén keresztül pedig a szomszédba nézhetett át, ahol igaz, szinte minden a jól megszokottnak tűnt, viszont a szoba kihaltsága és az ott uralkodó síri csend is azt sejtette, hogy valami nagyon nem volt rendben. Gyomorfacsaró bizonyossággá mégis csak akkor ért a fiatalemberben a magyarázatra szoruló szokatlan körülmények és nyugtalanságra okot adó tényezők összessége, mikor a kijárat hasztalan keresése közben a szoba falai mögül előtörő és egyre erősödő üvöltésre lett figyelmes. Soha azelőtt még csak hasonlót sem hallott, de az igazi meglepetés akkor érte, mikor a falak szinte papírlapként szakadtak szét és a repedések közül egy szellemalak torzója kezdte a testét átverekedni a lakás belső terébe. Kopasz, hullafehér ábrázatán a gyötrelem és a fájdalom minden egyes állomásának nyomai megtalálhatóak voltak, talán pont ezért hasított mélyen Henry szívébe a szánalommal vegyes halálfélelem: a törékenynek látszó test álarca mögött azonnal felismerte benne kegyelmet nem ismerő, célok nélküli gyilkológépet.

A fiatalember utolsó gondolatai voltak ezek, bár másokhoz képest talán még így is sokkalta jobban viselte a megrázó, sőt egyenesen észveszejtő események sorozatát. Tűrésküszöbét azonban túllépte, mikor a szellemalak közeledtével az vöröses glóriába borult, testének minden egyes porcikáját hideg járta át és érezte hogy valamiféle különös, láthatatlan felsőbb hatalom paralizálja. Az utolsó esemény, amelyre mint valóságosnak tetsző rémálomként homályosan emlékezett az események után pár órával később, az ágyában való ébredéskor az a különös teremtmény vészjósló közeledése, maga körül mindent megfagyasztó jeges lehelete… Henry az ébredést követően nem gondolhatta át nyugodtan az eseményeket, mert óriási robajt hallott, melybe az egész épület alapjaiban remegett bele. Riadtan pattant fel az ágyáról, a hang forrásának irányába, a konyha felé indult, de az ajtón kilépve azonnal észrevette, hogy a fürdőszobában történhetett valami, mert annak ajtaja mögül finom porfelhő szűrődött ki. Mikor belépett a helyiségbe, féktelen rombolás nyomaira bukkant: egy a falból nyíló hatalmas lyukra, sötét, szűk alagútra figyelt fel. Az alagút közelében érezte, hogy falai között hűvös fuvallat játszik, így feltételezte, hogy a vége nyitott. Mivel tudta, hogy a szobából más irányban amúgy sem menekülhet, így biztos, ami biztos alapon magához ragadott egy a falból kiszakadt csődarabot és átszenvedte magát a kitört falon.

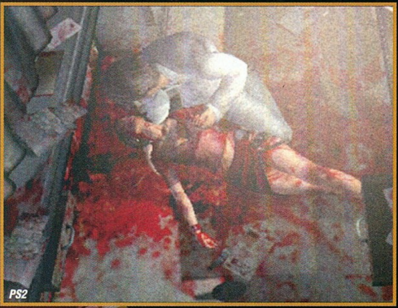
Spoiler: a Silent Hill 4 a korábbi epizódokhoz hasonlóan a Gonosz Isten megszületése elleni harc egyfajta krónikája, több kisebb-nagyobb mellékszállal.

Henry Townshend: a fentiekből már fény derült rá, hogy az érzelmeit állandóan leplező fiatalember a játék főszereplője. A kaland kezdetekor az általa bérelt apartman szobájában ragad, reménytelen helyzetéből egy a keletkezésének a kö-





rülményeiből adódóan eleve furcsa, a fürdőszobájának a falán keletkezett lyukon keresztül próbál meg elmenekülni. Ekkor még nem sejti, hogy útját mindenhol az elmúlás és a pusztulás pokoli légiói fogják keresztezni.



Eileen Galwin: a csinos fiatal lány Henry közvetlen szomszédja, a 303-as számú szoba lakója. Mindettől függetlenül egymást csak látásból, futólag ismerik, talán ha pár szót váltottak egymással Henry két évvel ezelőtti apartmanba költözése óta. Ennek azonban hamarosan vége szakad, kapcsolatuk száznyolcvan fokos fordulatot vesz közös túlvilági utazásuknak és az együtt átélt kalandoknak köszönhetően.

Child: a hatévesforma gyermek teljesen egyedül kóborol az önmagából kifordult világban. Az érezhetően szomorú kisgyerek Henry és általában mindenki elől villámgyorsan elmenekül, így csak többszöri találkozás után tudja kiszedni belőle főszereplőnk, hogy fura viselkedésének oka Anyukájának (MOTHER) elkeseredett keresése.

Mysterious Man: a túlvilágon, alternatív dimenziókban találkozik Henry ezzel a nem csak rendkívüli módon ápolatlan, de ellenséges benyomást is keltő vékony testalkatú, hosszú hajú, ballonkabátos alakkal. Szinte semmit nem lehet tudni róla, de amerre csak jár útját lépten-nyomon halottak keresztezik, senki sem menekülhet előle. Nem hazudtolja meg önmagát, mikor Henry-re támad.

Ők lennének hát a Silent Hill univerzumának új szereplői. Hogy pontosítsak, ők igazából Ashfileld világának új virtuális színészei, hiszen a Silent Hill negyedik részének forgatókönyve nem a három rész óta alaposan megismert városba, hanem egy teljesen új környezetbe helyezett kaland. Nem kell megijedni természetesen, mert akár a történeti szálat, akár a karaktereket, akár tárgyakat vagy egyéb apró utalásokat tekintetbe véve bőségesen csemegézhetünk a korábbi részekkel való áthallások, párhuzamos történések tucatjai között. Azt is mondhatnám, hogy az árvaház szomorú történetének a főszállal közel egyenértékű mellékszториként való fokozatos kibontása (SH2), az egyes szereplők feltűnő hasonlósága a korábbi részekben már megismert kalandorokkal (SH2 és 3), vagy a porcelán dalmaták (SH3), rózsaszín plüssnyulak (SH3), protézisek és ortopédiai segédeszközök (SH2) könnyen észrevehető helyeken való elszórása az elmúlt idők borzongásai által ejtett emlék-sebek feltépésével szándékosan, mindazonáltal jelentős mértékben sokszorozza a pszichológiai hatást.





A VILÁG

Sokat gondolkodtam azon, hogy érdemes-e ismertetni a játék világát alkotó történések helyszíneit pár soros leírással, de úgy vélem, hogy különösebben nagy meglepetés senkit sem érhet, mert új ötletre, a korábbiaktól gyökeresen eltérő terepszakaszokra csak elvétve figyelhetünk fel.

#302: a szoba, melyet Henry egy apartmanban bérel, a közepes méretű városban, Ashfieldben. Mint azt később említeni fogom ez az egyetlen helyszín, ahol a jól megszokott harmadik szemszögű nézőpontot – nagy meglepetésemre – belső nézetre váltja a program.

A metró: a harmadik rész számomra nagy meglepetése volt a földalatti pálya mind a megvalósítását, mind pedig a legmagabiztosabb gamer önbizalmát földbe döngölő hangulatát tekintve. Kifejezett örömömre szolgált, hogy újfent bóklászhattam egy hasonló helyszínen, ellenben úgy gondolom, hogy másodszorra már a hatás elmaradt, nem hozott katartikus élményt, nem keltett lesújtó, de egyúttal égig emelő ambivalens érzéseket.

Erdő: sokan hiányolták a nyílt terepszakaszokat a két középső epizódból, most viszont látszólag megkaptuk. Egy sűrű, fenyegető erdő mélyén kell barangolni; más kérdés persze az, hogy a meglehetősen lineáris, valódi elágazási alternatívák nélküli útvonalnak köszönhetően korántsem nyújtja azt a szabadságérzést, amit rövidke pályái ellenére a Sirennek sikerült velünk elhitetnie.

Börtön: a kettes epizód nyomasztó hangulatát alapjaiban meghatározó börtön legnagyobb sajnálatomra a metróhoz hasonlóan megint csak nem váltja be teljes egészében a hozzá fűzött reményeket. Nyílt, kifejezetten világosnak mondható, hatalmas nyitott külső szakaszai pillanatnyi megnyugvásra adhatnak okot, de a sötétbe visszatérve a szörnyek serege, a cellák falain végigfutó árnyak játéka, vagy a háttérben fel-felhangzó üvöltések ezek után fokozott mértékben sokkolóak. Ettől függetlenül érzéseimre hagyatkozva le kell szögeznem, hogy valamilyen hangulati elem – meg nem tudom pontosan határozni, hogy melyik – hiányzik...



Bevásárló központ: hármas rész, kezdőszakasz. Szerencsére itt sokkal másabb megközelítésből tálalt a pláza, inkább néz ki valamiféle feldúlt, háború sújtotta övezetben található elhagyatott piactérnek, mint a pusztulás jelei ellenére is láthatóan egykoron csillogó-villogó bevásárló komplexumnak (like SH3).

Apartman: ügyesen játszottak az alkotók a helyszínek sorrendjének kialakításánál. A hatást egyre jobban fokozták, mígnem a történet kiindulópontjára érkezünk. Kegyetlen beteges a megjelenítés, az etalon első két rész hangulatát talán a legjobban ez idézi fel. A mocskos lépcsőházak, az alagsor, a ketrecszerű lift, a tetőről való vészjósló, borús égboltra nyíló kilátás együttesen olyan atmoszférával bír, amely csak és kizárólag erre a sorozatra jellemző. Legalábbis jellemző volt, míg meg nem jelent a Siren, amit csak Silent Hill sorozat indító tagjával említhetek egy lapon. Ez persze nem véletlen, hiszen *Keiichiro Toyama* neve fémjelzi mindkettőt.

Kórház: ismételnem kell magam, az előzőekhez képest már csak brutalitásánál fogva is rémisztőbb



szegmense ez a játéknak. A *valaha látott legidiótább* jelző még visszafogott, ha az önmaguktól mozgó tolószékekre gondolok, de a mindenhol szétszórt ortopédiai segédeszközökkel, emberi testrészekkel, szervdarabkákkal, vérnyomokkal teleszórt túlvilági víziókra ellenben nem találok jelzőt. *Ez az, amit látni kell.*

Ha jól számoltunk, ez összesen hét pálya. Hol lehet akkor a többi? Hát persze, az alternatív világok! A kórházi jelenetek után a játékmenet teljes egészében visszafordul önmaga kezdetébe, így egytől-egyig újra kell járni a már meglátogatott pályákat. Nos, ez idáig nem is lenne zavaró. Ellenben nagyon hiányzik az alternatív világok materializálódását elővezető légiriadó-sziréna hangja, ráadásul a másodlagos helyszínek szinte egy az egyben megegyeznek a túlvilági dimenziókban található, evilági ellenpárjaikkal. A 302-es szoba a legszembetűnőbb ellenpélda a folyamatosan változó, pulzáló falaival, a többi helyszínen viszont a változás vajmi kevéssé észrevehető.

A Sirennek még megbocsátottam a dolgot, mert ott a történeti szálak olyannyira meg voltak kutyulva, a forgatókönyv annyira a szereplők együttesen vagy külön-külön, de azonos helyszíneken megélt élményeinek a kihegyezésére játszott, hogy vártam, sőt szinte igényeltem az egyes pályákra való visszatérésnek a lehetőségét. Itt viszont nem inspirál szinte a továbbhaladásra: miért kötelező ugyanazokat a már unalomig ismert helyeket végignéznem? Miért vagyok rákényszerítve minden egyes zug újbóli felfedezésére? Nekem ehhez semmi kedvem... Az első pontot itt vettem el a tízből. A játékidő egyébként még így is csak olyan tizenkét órás, pedig én hard fokozaton játszottam. A játék mentéségére legyen mondva négyféle befejezés van, melyek jó szintre emelik élettartamot.

NE MENJ KI!

Nem véletlenül került az ajtóra vérvörös betűkkel felfestésre Walter figyelmeztetése: lépten nyomon olyan teremtményekbe botlunk a kaland folyamán, melyek elsődleges és talán egyetlen célja életünk kioltása. Két fő csoportba osztályozhatjuk őket: vannak, melyeket el lehet pusztítani és vannak, melyeket nem.

Az első csoportba tartoznak az ebben a részben legborzasztóbb külalakban reinkarnálódott, egymást véres húscafatokra marcangoló kannibál kutyák, hosszú, csápszerű nyelveikkel. A jellemzően kisebb testalkatú, lassan mozgó férgek, piócák, egyéb csúszómászók kedvelt ellenfeleink közé tartozhatnak, hisz nyálkás beleik kitaposása üdítően könnyű színfolt lehet a hosszabbra elnyúló csaták között. Egy fokkal nagyobb akadályba ütközünk a repkedő, denevérek és lepkék kereszteződésére emlékeztető szárnyas vérszívók ellen való küzdelem felvétele során, hisz csoportos támadásaik elől nehezen lehet menekülni. A majomszerű, egymásnak a préda jelenlétét hangos, fülsértő rikítással jelző, makogó fajok egyike több arccal megáldott, különösen elborzasztó torzszülött, hasonlóan azokhoz a kétfejű csecsemőkre emlékeztető nagytestű, lepel borította kreatúrákra, amelyekből alkalmasint egyszerre nyolc-tíz is támadhat ránk azonos időben. Már említést tettem a hihetetlen ijesztő, gyorsan mozgó tolószékekre, az ezekkel való szembesülést egyszerűen nem tudtam megemészteni, akárhányszor is találkoztam velük a játék folyamán. Tőlük nem messze lehet belebotlani azokba az óriási mutáns ápolónőkbe, melyek hullafehér, sebekkel borított testükre ellenpontozásaként igen vicces hangot hallatnak, mikor betámadjuk őket. A falból kinyúló véres tetemek, rémek a lehető legváratlanabb helyeken és pillanatokban támadhatnak. A plafonról lelógó pengés borzalmak a helyhez kötött, tehát a támadások szempontjából nézve korlátozott képességű, mégis nagy számban veszélyessé váló nyúlványokra, gombákra hasonlítanak leginkább.



A másik csoportot, azaz az elpusztíthatatlan kreatúrák csoportját a szellemek alkotják. Egyértelműen a Sirenből kerültek átvételre ezen lények, melyeket szinte semmiféle módszerrel nem lehet likvidálni. Közös jellemzőjük, hogy megjelenésüket mindig elővezeti egy-egy nyúlfarknyi, a fotorealizmus határát súroló átkötő, vagy ha más nem is, egy-egy rövidebb in-game animáció. Az általában a falak repedései közül előbújó lényekkel való találkozáskor a képernyő vörösen bevillan (Siren!), a kép és a joy heves rángásba kezd. Minél közelebb megyünk hozzájuk annál erősebbé válik ezen hatás, ami egy idő után az életünkbe is kerülhet, hiszen akár érintés nélkül is képesek halálos sokk kiváltására ghostok. A többi lényhez hasonlóan extrém mértékben szívósak és kitartóak, percnyi nyugtot sem hagyva a játékosnak. Az út során felszedhető Sword of Obedience elnevezésű szent karddal leszúrva lehet őket kiiktatni, illetve le lehet őket ütni, ha csak nagy nehézségek árán és ideiglenesen is (ismét Siren!). A szellemeknek egyébként egytől egyig nagy szerepe van a történetben, mindegyik Walterrel, a – lelövöm a poént – sorozatgyilkossal hozható összefüggésbe.

HARCRENDSZER

A már a harmadik rész által is előrevetített, a játékmenetnek a gondolkodtatás irányából az akció-orientált játékmenet felé való eltolódása itt, a negyedik részben csúcsosodott ki igazándiból. Nem azt mondom, hogy a játékból nyom nélkül eltűntek a fejtörők, erről szó sincs, ellenben azok továbbra is a stílus kereteinek szokásos béklyói között sínylődnek. Nevezetesen arról van szó, hogy az Alone in the Dark óta a „túlélő horrorok" (phujjj...) által vakon követett játékmenet reformja itt sem következett be. Továbbra is a sok nyomravezető, de rébuszokban megfogalmazott irományból kell kikövetkeztetni a továbbjutást jelentő megfejtéseket; a dokumentumok értelmezése, a megoldandó feladatok és azok kulcsainak egymástól nem messze való felfedezése, gyors egymáshoz illesztése, valamint a sok rövidebb intenzív harc ciklusában forog a játékmenet. Sőt, úgy is fogalmazhatok, hogy a harcok mindennél fontosabb szerepet kaptak. Kevés fő- és mellékszereplő, kevés párbeszéd. Szigorú leszek, itt a második pont levonás.

A játék interfésze is a pörgős, gyors akciókhoz került átszabásra. A képernyőn életerő-mérő, mellette pedig csapáserősség-mérő kapott helyet. Ez utóbbi kis óra azt mutatja, hogy a közelharcban milyen erősséggel alkalmazza a fegyvert – rudat, pálcát, baseball-ütőt, kést, fadarabot, fáklyát, baltát, stb. – a főhős. Amennyiben túlzottan belemerülünk a csatába és az órát kiakasztjuk, úgy Henry mellécsap, megtorpanva pár pillanatra, ezek a pillanatok viszont óráknak tűnhetnek a támadó lények özönében. Abban az esetben, ha a maximális erejű csapásba egy szörny véletlenül belefut, úgy az akár annak azonnali elhalálozását is jelentheti. Bizonyos fegyverek a használat során megrongálódhatnak, döntő többségük azonban strapabíró. Sokféle lőfegyver, kézifegyver, bug-spray, ütőfegyverként használható fagyasztott hús, borosüveg, dákó, stb. szedhető fel menet közben, a fegyverek magas száma ismételten az akció irányába való elcsúszással kapcsolatos meglátásom támasztja alá. Talizmánok, szent gyertyák és ezekhez hasonló, spirituális védelmet biztosító tárgyak, ereklyék is találhatóak, jelentősségüket a szellemek ellen felvett küzdelem során gondolom nem kell, hogy külön hangsúlyozzam.

A tárgyakról pár szó. Először is a legszembetűnőbb dolog az, hogy az item menü menet közben real-time is használható, amolyan qucik, a játéktérre kihelyezett tárgylista formájában. Ennek megfelelően jelentősen korlátozásra került az invertory mérete. A készítők egy (látszólag) új rendszert vezettek be: hasonlóan a Resident Evilhez a feleslegessé vált, vagy csak a későbbiek során alkalmazandó tárgyainkat (Siren!) a 302-es szobában, egy hatalmas fadobozban tárolhatjuk, biztosítva ezzel más, fontosabb dolgok számára a helyet tárgylistánkon. Az itemek használata részint automatikusan történik, viszont a programnak van egy nagy hibája: a manuálisan alkalmazandó dolgokat csak és kizárólag milliméter pontosan a megfelelő irányba fordulva lehet használni, ellenkező esetben a gép nem érzékeli a szándékunkat. Ez sok esetben nagy kalamajkát tud okozni, mivel órákat mászkáltam feleslegesen abban a tudatban egy-egy helyszínen, miután azt feltételeztem, hogy még nem próbálkoztam a megfelelő helyen az adott – és sok esetben egyértelmű – megoldó kulccsal. A tárgyakat belső nézetben szem ikon, külső nézetben pedig Henry tekintetének iránya jelzi. Használható matériákat, kulcstárgyakat a szobában is lehet találni. A #302-es további érdekességei: szomszéd szobába és a folyosóra való leselkedés, valamint az ablakokon keresztül az utcafrontra való kitekintés lehetősége. Ne feledjétek ezeket, fontosak lehetnek...

PAINTING MY HORROR

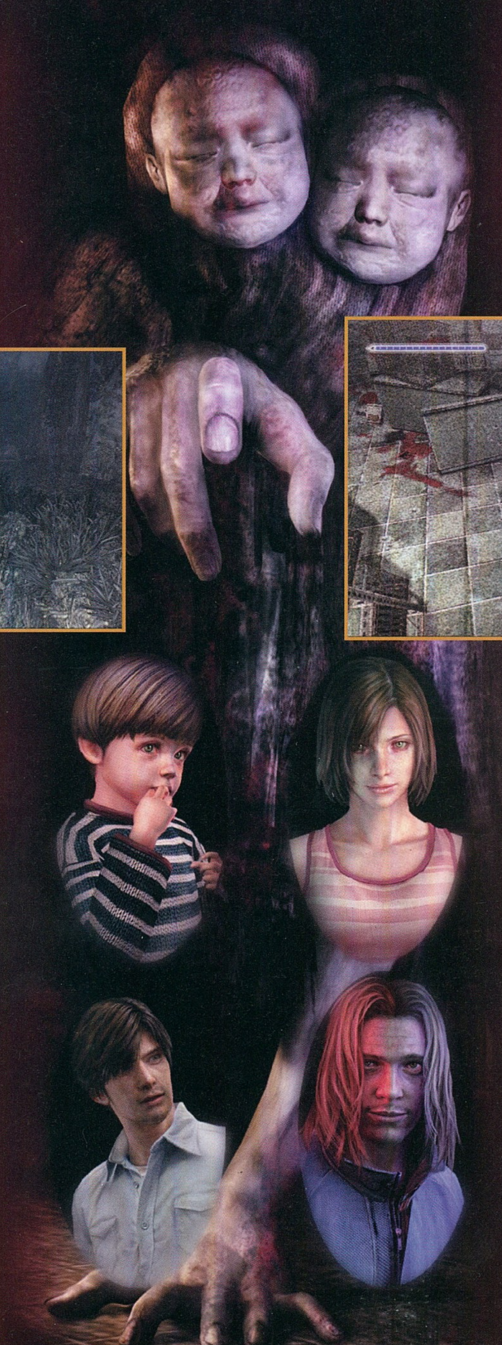
Induláskor a jól megszokott nehézségi fokozat választás leegyszerűsödésének lehetünk tanúi: nincs külön fejtörő és akció nehézségi fokozat állítási lehetőség, a kettőt egybe integrálták. Én végig a legnehezebben játszottam, de soha nem ütköztem





megoldhatatlan rejtélyekbe és leküzdhetetlen lényekbe. Mondjuk az igaz, hogy egy részben sem tapasztaltam még ennyire kitartó gonosz-légiókat, nem lehet elõlük csak úgy büntetlenül elfutkosni. Különösebb változást egyébiránt nem vettem észre, hacsak azt nem, hogy a kód letárolja az egyes szörnyek tetemeinek a pozícióját, így a mészárlások helyszínére később visszatérve „szemet gyönyörködtető" látvány fogadhatja az elvakult horror-rajongókat. Idegesítő momentuma mindazonáltal a produktumnak, hogy a szörnysereg hulláit át lehet tolni az egyik képernyőről a másikra, azok viszont nem jelennek meg a másik oldalon. Arra az apróságra sem figyeltek a készítők, hogy ha olyan helyszínre érünk, amelynél töltés van, akkor a lények kövessék hősünket. A „loading" feliratot helyettesítő mágikus jelek méretének és pozíciójának a változtatási lehetőségének a megvalósításáról persze nem feledkeztek el…

A játékmenetet jelentősen befolyásoló újítások között említhetem a rádió hiányát. Nincs többé ócska, kiszuperált rádió, mely a túlvilági lények közeledtét jelezné. Ettől függetlenül mindig tudni





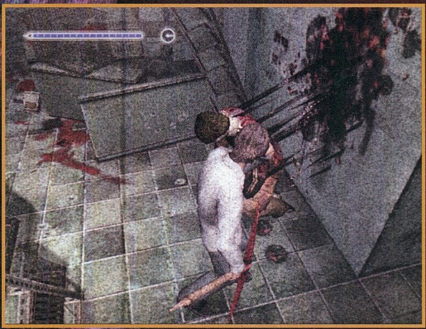
fogjuk, ha veszélyben van az életünk, mert a képi effektek, mint a szellemeknél már említett bevillanások, illetve a kép elzajosodása, elmosódása idejekorán figyelmeztet majd a közelgő vészre. Érdekesség, hogy nincs továbbá zseblámpa. A játék kései szakaszában egy fáklyát lehet majd találni, de viszonylag rövid ideig, egy fejtörő megoldásának az erejéig kell csak használni, utána fegyverként fog jó szolgálatot tenni. Valamennyi világ térképe Henry rendelkezésére áll, nem kell külön keresgélni őket, amit megint csak az „elakciósodás" jeleként értékelek, nem beszélve arról, hogy nem nevezném éppen valósághűnek az effféle könnyítést. Egyébként még hard fokozaton is sok olyan jelölés található a térképen, ami végtelenül leegyszerűsíti problémáink megoldását.

A mentési rendszer megint csak változott: kizárólag a #302-ben lehet játékállást menteni. A szobába az egyes világokban megtalálható mágikus jelképekkel kipingált lyukakon keresztül lehet átmászni (elhalálozás esetén az utolsó ilyen helyre teszi a játékost a gép). Az átmászást követően főhősünk a saját ágyában ébred, ha várunk egy picit akkor még az energiája is maximálisra töltődik, egészen a játék közepéig: onnan fogva a szellemek annyira felülfertőzik a szobát, hogy veszélyesek lehetnek az ott időzőkre nézve.

ASHFIELD

A játék grafikai megvalósítására szándékosan nem akartam szót pazarolni, mert minden szempontból **tökéletes**. Azt, hogy a jelenleg létező egyik legerősebb motor fut alatta, csak az nem veszi észre, akinek rossz a szeme, bár megjegyzem: X-en mintha szaggatna a kód belső nézetben. Azt persze hozzá kell tennem, hogy a Microsoft gépén sokkal szebben érvényesülnek az egyes effektek, egyszerűen nem hittem a szemeimnek egyes átkötők láttán. A karakterek olyannyira jól kidolgozottak, hogy néha már-már teljesen fotorealisztikusnak hatnak, de ezt már a korábbi részekben is tapasztalhattuk. A dramaturgiai szempontból tökéletes, a tájékozódást viszont sok esetben zavaró kamera-beállításokon lehetett volna még mit csiszolni, összességében viszont el kell mondjam, hogy platformtól függetlenül a létező legszebb játékok egyikébe fektet be az, aki megvásárolja a Silent Hill negyedik, a jelenlegi konzolgeneráción megjelenő – várhatóan – utolsó részét.

Akira Yamaoka zajos tételei továbbra is nyomasztóak és hátborzongatóak, de úgy vélem „csak" a hanghatások sokszínűségében és azok minden eddigieknél betegesebb mivoltában tudott újat felmutatni az egyébként géniusz zeneszerző. Továbbra is sztereó hangrendszereket támogat az audio engine, sajnos fejhallgató-optimalizált lehetőség sem kapott helyet (ha jól emlékszem a második epizód privilégiuma volt ezen opció).



VÉRÁTÖMLESZTÉS

Eljött az idő, amikor nem *adhatok maximális pontszámot* a Konami Silent Hill szériájának egy képviselőjére. Bár sokkalta jobb, mint az előző rész – amit talán kissé túl is értékeltem –, de a harmadik rész recenziójában a folytatás kapcsán megfogalmazott elvárásaimat csak részben teljesítette. Az akciók szempontjából könnyebb, de izgalmasabb játékot kaptunk, átgondolt kerettörténettel, pár kellően kidolgozott szereplővel és tucatnyi beteges kreatúrával, csodás tájakkal… ugyanakkor ha ez így folytatódik az agyunk az bizony el fog sorvadni. Minimális agymunkát *igényelne* a játék, ha a fentebb említett tárgyhasználati nehézség nem merülne fel. Így is inkább szívatásba fordul át az egész még egy esetlegesen könnyűnek látszó fejtörő esetében is. Nos, nincs is mit hozzáfűznöm a PS2-n és X-en hajszálra ugyanúgy jól-rosszul teljesítő játék értékeléséhez. Talán csak annyit, hogy *nem ártana egy kis vérfrissítés.* Konami, vegyél példát a Project Sirenről…

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Ejj, de örülök ennek a nyolcasnak, már azt hittem, le kell bokszolnom Dae fiammal ezt a Silent Hill 4 kérdést. Véleményem röviden: gyönyörű látvány (bár a harmadik betegebb volt!), amerikai szintre butított játékmenet, túl sok akció, túl kevés misztikum. Kimondom a frankót: elvették tőlünk azt az IGAZI Silent Hill érzést. Nyolc pont, nem rossz… De mi jön ezután? Silent Hill Kart? Silent Hill FPS? Silent Hill Tekken? Ja, a teszt példaértékű. Öröm volt olvasni!

SILENT HILL 4: THE ROOM

KONAMI

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos; memóriakártya 8mb (781KB); analóg irányító (dual shock)

✔ perfekt grafika és hang, akciódús játékmenet
× üvölt a vérátömlesztésért

XBOX — 1 Játékos

✔ perfekt grafika és hang, akciódús játékmenet, szebb, mint a ps2-es
× üvölt a vérátömlesztésért

XBOX PS2

8 pont

SPIDER-MAN 2 THE GAME

1989-ben lehetett először magyar nyelven is hozzáférni a Pókember képregényekhez, immáron tehát több mint tizenöt éve szerves része az életemnek a piros-kék, néha pedig fekete-fehér ruhás szuperhős, és az ő csodálatosan megálmodott univerzuma. Az ember pedig életének előrehaladtával egyre nehezebben változtat megrögzött szokásain, így nagy a valószínűsége, hogy a következő tizenöt évben is ugyanazzal a konok állhatatossággal fogom hónapról-hónapról megvásárolni a füzeteket, mint azt tettem eddig is. Ezzel párhuzamosan persze nem csak az olvasás nemes szenvedélyének és hasznos időtöltésének szenteltem időt (a képeket is megnéztem, he-he), hanem megpróbáltam a lehető legtöbb Pókemberes játékra is rátenni a kezemet. Kezdődött ez még egy kamu Atari 2600-sal, ahol mindössze egy torony tetejére kellett felmásznunk a *hálófejjel*, majd ott megküzdeni egy zöld manóra hajazó egyénnel, majd jött a nagy öreg C64-es Spiderman. Ere biztos már többen emlékeztek, 2D-s cucc volt, és baromi nehéz, főleg a hálót kilőni olyan helyre, ahol az meg is tapadt. Aztán jöttek a SNES-es cuccok (Maximum Carnage, stb.), de az igazi áttörés szerintem a Playstationre megjelent Pókember volt. Ez az, ami már kezdett hasonlítani a képregényekből és a fantáziámból összegyúrt világra, amit néhanapján megálmodtam. Szóval klassz volt a cucc, még egy folytatást is megért. Aztán Hollywood rátalált a Marvel Comics-ra és egyre másra gyártották le a legnépszerűbb sorozatok filmváltozatát, amiből egyenesen következik, hogy saját bejáratú kedvenc hősöm sem kerülhette el, hogy a mozivásznon lássam viszont hálóhintázni. És, hogy bejött-e a film? Bejött! Maradéktalanul? Igen, ha elfordítjuk a fejünket, és nem vesszük észre a hatalmas ferdítéseket (hiszen csak a hülyék veszik be, hogy Peter Parker valóban a csuklójában nőtt mirigyekből lövi ki a hálót, és szerintem azt is mindenki tudja, hogy anno Gwen Stacy-t lökte le a Manó a Brooklyn hídról – aki sajnos szörnyet is halt –, nem pedig Mary-Jane-t).

Természetesen az első filmhez játék is dukált, ami viszont már egyáltalán nem sikerült valami fényesre. Nem mondom, becsületből végigszenvedtem, hiszen azért voltak benne jó kis boss küzdelmek (Zöld Manó, Skorpió), amit vétek lett volna kihagyni, de ez sem változtat azon a tényen, hogy a játék elég pocsék volt. A technikai kivitelezése csapnivaló, ilyen rossz irányítással és kamerakezeléssel rég nem találkoztam, de egyéb paraméterei is hamar a süllyesztőbe küldték: idétlen mozgások és megoldások jellemezték egész végig (milyen gáz volt például a hálóhintázás!).



2004-ben lehet másodszor is magyar nyelven Pókember filmet látni, és magától értetődő, hogy ott ültem az elsők között a moziban. És hogy bejött-e a film? Bejött! Maradéktalanul? Sajnos ezúttal nem. Túlságosan is rámentek a készítők Pókember lelkivilágának ábrázolására, és sok dolgot túlbagatellizáltak, ilyen például az esküvői ruhában rohangáló Mary-Jane, vagy a túl idétlen beszólások. Jameson fia sem nagyon illik a képbe, hiszen a képregényben pont azért utálja meg a hősünket a náci disznó, mert egy balul sikerült űrutazás alkalmával a megmentőként előlépő Pókfejt hibáztatja a fiát ért balesetért. Kicsit kevésnek ítélem a látványos bunyós elemeket is, és mintha ezúttal többször lenne észrevehető a számítógépek munkája is. Persze Oki Doki iszonyatosan meg lett csinálva, és arra is kíváncsi leszek, hogy a meghasonlott Harry barátunk milyen galibákat fog okozni majd a harmadik részben. Azért nyugodtan üljetek be a moziba, mert kellemes darab, én pedig majd még jó párszor megnézem itthon DVD-n is, és csak azután fogom a végső konzekvenciát levonni.

Ezután a bő lére eresztett bevezető után lassan talán itt lenne az ideje, hogy a belekezdjünk a második Pókember filmből készült játék ismertetésébe is, ezúttal egyedülálló módon mindhárom Next-Gen konzol verziót a nagyító lencse alá téve. Minden egyes Pókemberes játékkal eltöltött idő külön öröm számomra, de arra a *bombasztikus* élményre, amit a Spideman 2 nyújtott, abszolúte nem számítottam. No, de ne szaladjunk ennyire előre, beszéljünk először egy kicsit a játék történetéről és felépítéséről. A sztori szépen végigköveti a filmet, minden fontosabb momentumról a játék grafikájával készült átvezető jelentekkel megemlékezve, sőt egyes részeknél CG videókat is láthatunk. Érdemes először egyébként a filmet megnézni, úgy sokkal érthetőbb lesz, egyes részek miért is kerültek bele a játékba. Szerencsére azonban nem csak Oki Doki szerencsétlen balesetét, megőrülését és „hatástalanítását" játszhatjuk végig (némileg átformálva), mert a történet több szálon is fut, így aztán bizonyos pontokon feltűnik majd a Fekete Macska (végre konszolidált frizurával, miau!), megküzdhetünk majd a Rengetővel, a Rinóval, és magával Mysteryo-val is.

Ennyit a történetről. A játék felépítését egy szóval tudnám jellemezni: GTA. Aki játszott már vele az tudja, miről beszélek, de aki nem (vannak ilyenek?), annak most gyorsan elmagyaráznám. Szóval adva van egy bazi nagy lemodellezett város, esetünkben New York nagy része, úgy a teljes Manhattan, minden kis utcájával, épületével, felhőkarcolójával. A Central Parkkal, Liberty Islanddel, a Szabadságszoborral, magasvasúttal (ami a filmben is feltűnik egy hatalmas boss fight alkalmával), a Hírharsona szerkesztőségével, boltokkal, parkokkal, sétálóutcákkal, a Madison Square Gardennel, a Brooklyn híddal, egyszóval mindennel, ami New Yorkban megtalálható, és ezen belül bármerre kalandozhatunk. Külön dicséret illeti a készítőket, hogy bár New York sokkal nagyobb, mint bármelyik GTA játék helyszínei: 1 – sehol sincs ködösítés; 2 – totálisan minimális, csak nehezen kiszúrható a pop-up; 3 – játék közben sosincs töltés.

Ezt persze ne úgy képzeljük el, hogy egy elnagyolt, lebutított várost kapunk. Nagyon is minden a helyén van, csakúgy, mint az életben: a felhőkarcolók valóban a felhőkig nyúlnak, az nyílászáróik impresszíven tükrözik vissza a szemközti épületeket. A tetőkön szellőző-berendezések, klímák, TV antennák, helikopter-leszállók, neonfeliratok, reklámtáblák, és vizes tartályok szolgálnak arra, hogy a várost még csak véletlenül se illesse a sivár jelző. (Ez utóbbiak a személyes kedvenceim, annyiszor szerepeltek a képregényekben is.) A helyzet „odalent" is változatlan: bár 150 méter magasból csak egy apró, de rendszertelenül mozgó rovarhadat látunk, 30 méterre ereszkedve láthatjuk, hogy a New York-i gyalogosforgalom épp úgy része a játéknak, mint a tömött sorokban kígyózó kocsikaravánok, így együtt alkotva a hullámzó, tülekedő New York-i csúcsforgalmat. A város kialakítása *hibátlan*, nincs két egyforma épület, nincs két egyforma utca vagy ház, egyszerűen minden a klappol, még a lerombolt WTC tornyok helyére, hatalmas reflektorokból épített „emlékmű" is megtalálható a játékban! Mássz fel az Empire State Building tetején található antennaoszlopra, és nézz körbe. Ellátni bármeddig! Ha elég bátor vagy, nézz le: hihetetlen a mélység! Rugaszkodj el és ámulj, csak a zuhanás több másodpercig tart. Elképesztően jól elkészítették a várost, és ez mindhárom verzióra igaz: nincs ugyanis lényeges különbség hármójuk között, a PS2-es változat éppúgy tökéletes és simán fut, mint amennyire éles és részletes a GC-s, vagy az X-es konverzió. A játékmenet is hatalmas, mivel ugyanazt a végtelen szabadságot kínálja, mint a GTA sorozat. Bár a game fejezetekre van osztva, és egy-egy chapter továbbléptetéséhez bizonyos feladatokkal mindenképp végeznünk kell, ez nem jelent semmit, hiszen nem vagyunk rákényszerítve a missziós feladatok elvégzésére. Ha úgy tartja kedvünk, naphosszat hálóhintázhatunk, felderíthetjük a város rejtett zugait, mellékfeladatokat, challenge-eket teljesíthetünk, vagy segíthetünk a bajbajutottakon. Mert ebben a városban valaki mindig bajban van, és ki más segíthetne rajtuk, mint a *Csodálatos Pókember*! Az alapfeladatainkat egyébként mindig kékkel láthatjuk a térképen, a képernyőn pedig azt, hogy milyen messze vagyunk még az adott ponttól. Ezeket a feladatokat akkor kell teljesítenünk, ha tovább akarunk lépni a sztoriban.

Általában, ha megérkezünk a helyszínre, mindig törté-







nik valami: például láthatjuk, amint Otto Octavius laborjában megtörténik a szerencsétlen baleset, majd pedig ránk hárul a feladat, hogy megmentsük a napot. A feladatok egyébként nagyon ötletesek, nem csak állandó bunyózásból állnak: néha fényképeznünk kell, néha kapcsolókat kell megtalálnunk, amikkel gépeket hatástalaníthatunk, máskor üldözéses részeket kell végighintázni, és természetesen vannak boss fightok is, amiket szintén nem erőből, hanem általában ésszel és reflexekkel kell megoldanunk. Egyes helyeken és pontokon a „két nyilas" ikonoknál át is kell öltöznünk, és mint Peter Parker rohangálhatunk – a Hírharsona szerkesztőségébe például nem túl kifizetődő Pókemberként bekukkantani.

A küldetésekről tehát ne is beszéljünk tovább, úgyis mind adja magát, tereljük a témát inkább a nem kötelezően végrehajtandó mellékküldetésekre, ezek mennyisége ugyanis *brutális*. Ha például kedvünk tartja, bármikor bemehetünk a szerkesztőségbe és kérhetünk valami új melót Robertsontól, a főszerkesztőtől, aki általában kiküld minket helyszíni fotózásra, valahová a város túloldalára, természetesen időlimithez kötve. De vállalhatunk munkát a pizzériában is, ahol a feladatunk természetesen a pizzák célszemélyhez juttatása. Mary-Jane Watson kéglijénél szintén missziókat vehetünk fel, itt mindössze annyit a feladat, hogy mindig időben odaérjünk az egyre messzebbre megbeszélt randikra. A legtöbb gondunk viszont a civil lakossággal lesz, akik fölött ugyanis zöld kérdőjel jelenik meg, valami gondjuk van. Olyankor oda kell hálóhintáznunk, és beszélnünk kell velük. Ekkor több dolog is történhet. A leggenyább, amikor kiderül: a bajbajutott csak egy palimadár csali, az egyik banda küldte ki sipákolni, akikkel elintézetlen ügyünk van. Ilyenkor a bandatagok hirtelen megjelennek, és ránk támadnak, marad tehát a bunyó. A legtöbb alkalommal azonban a jóravaló New York-i lakosok valamilyen épp folyamatban lévő bűncselekményre hívják fel a figyelmünket: ez lehet egy autólopás, bankrablás, pénzszállító autó kirablása, rablás, és egyéb mindennapos dolgok. Ilyenkor gyorsan a helyszínre kell hintáznunk és lecsapnunk a gonosztevőkre. A kocsikat üldözni az egyik legjobb móka, hiszen rá is ugorhatunk a tetejükre, és először a személygépjárművet kell szanaszét vernünk, utána jöhetnek csak az utasok. De lehetnek nem bunyós feladataink is: gyerekeknek az elszállt lufijaikat kell visszahozni, sérültekkel kell kórházba jutni, süllyedő hajóról kell kimenteni az utasokat, vagy épp egy a tetőről lezuhanni készülő mukit kell megmentenünk. Feladataink sokrétűek, színesek, és mindegyik szuperhősünkre szabott.

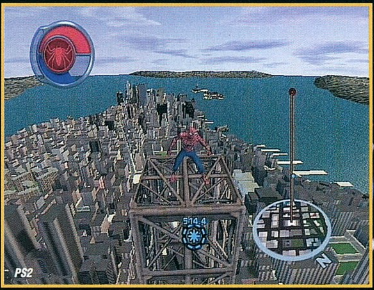
Akinek ez nem lenne elég, akkor elkezdheti teljesíteni a challenge-ket: ezek kék csillagikonnal vannak jelölve a városban és a térképen is. Cirka csak százötven van belőlük, és mindegyiket lehet sima időre, majd mega időre is teljesíteni. Még mindig bírod? Akkor itt az idő, hogy megkeresd az összes felhőkarcoló érmét (Skyscapper token), ezekből is mindössze százötven van – ajánlatos a felhőkarcolók tetején keresni őket. Ja, hogy még mindig nem fáradtál el? Keresd meg az összes rejtett titkos tokent, ezek már igazi kihívást jelentenek még egy hardcore játékosnak is! Ha ezzel is megvagy itt az idő, hogy elindulj és megkeresd a rosszfiúk rejtekhelyeit, ezek egyébként nagyon izgalmas mellékküldetésekké alakulnak. Én eddig ugyan csak kettőt találtam meg (Puma és Mysterio), de mindkettő igen f*sza volt. Bírod még? Akkor olvasd el az össze Hintet a városban, vásárold meg az összes mozgást, támadást és extra cuccot, tökéletesítsd a statisztikádat, ami még a GTA-nál is jóval sokrétűbb. A gép még azt is figyeli, hogy hány lőfegyvert hatástalanítottál, és hogy hány rosszfiút hálóztál be, majd akasztottál fel mondjuk egy villanypóznára. Hihetetlen hosszú a játék: bár a fő sztorit kb. hét óra alatt le lehet nyomni, a mellékküldetések és a kalandozás több hétig leköti a játékost, azt garantálom, hiszen két kemény hét játék után is csak 75%-nál tartok.

Ha a játékmenetet hatalmasnak ítéltem, akkor a kivitelezése, hangulata egyszerűen bombasztikus, utánozhatatlan. Ezt igazán leírni nem is nagyon lehet, ezt látni kell – *játék közben*. Minden egyes percben elképeszt a game, hogy milyen tökéletesen ültették át Pókember mozdulatait a képregényből a TV képernyőjére. Hihetetlenül egyszerű az irányítás, mégis olyan nagyszerű, mint egy álom. Órákig tudok „csak úgy" hálóhintázni, miközben megcsinálom az összes légi balett trükköt (ezeket is külön meg kell venni a shopokban, ahol a fizetőeszköz egyébként a Hero pont, amiket a hőstetteink után kapunk), és ámulok-bámulok, hogy minden mozdulatsor hibátlan és tökéletes, és végre nincsenek olyan bakik, mint az előző játékban, ahol Pókember csak úgy a levegőbe lövöldözte a hálót. Itt csak ott tudsz háló vetni, ahol épület is van hozzá, sőt a hálófonál bizonyos ideig még látható is. **Annyira brutálisan élethű, hogy az már fáj.** Imádok háztetőről-háztetőre ugrálgatni (cirka 40 métereket), és ha belefáradtam volna, egyszerűen hálót vetek egy helikopter aljára, és körberepülöm vele a várost. A bunyók szintén ugyanilyen tökéletesre sikeredtek, két-három gombbal ezerféle támadást produkálhatunk – kombók, felütések, behálózás, hálógolyó lövése, szembe hálózás, hálófonál, kilövés, parittyázás – felsorolni is nehéz. A bunyóknál egyébként nagyon sokszor kell odafigyelnünk a pókösztönünkre is, ami jelzi a veszélyt: ilyenkor a hárító gomb gyors lenyomásával akár még a pisztolygolyókat is kikerülhetjük. Egyébként van pókreflexünk is (lelassul a környezetünk – sirály!), és egyes ellenfeleket be is célozhatunk, így nem tévesztjük őket szem elől. Annyira el vannak találva egyébként a mozgások, mintha egy képregényt olvasnánk/játszanánk háromdében. Király na! Nem lenne persze tökéletes a képregényes hangulat, ha hősünk nem fűzne mindenhez kommentárt: dumál bunyó közben, dumál hálóhintázás közben, sokszor csak úgy hangosan gondolkodik, vagy csak visszadumál az alant rajzó tömegnek, akik általában különféle megjegyzésekkel konstatálják feltűnésünket. Vannak bázikus poénok, csak ugye ehhez érteni kell angolul is egy kicsit.

Dicsérhetném még oldalakon keresztül tovább a játékot, de teljesen felesleges, ez a cucc nálam most az első számú kedvenc a top favorit, legyen ennyi elég. És nem azért 9.5 pontos, mert a legszebb, vagy azért, mert a leghosszabb (hiszen egy FF-et azért biztos tovább tart végigjátszani), hanem azért, **mert a célját, amiért készült, tökéletesen betölti**. A GT azért készült, hogy autókázzunk, a MGS, hogy kommandózzunk, DOA azért, hogy verekedjünk, a Mario, hogy mászkáljunk, és mind perfekt a maga nemében. A Spiderman 2 pedig azért, hogy tökéletes képet kapjunk egy szuperhős mindennapjairól, hogy 1000%-osan beleéljük magunkat, hogy belebújhassunk a bőrébe, hogy együtt lélegezzünk, hogy együtt éljünk vele, hogy végre ne csak olvassunk a hőstetteiről, hanem mi magunk vigyük azokat végre, és ezekből merítsünk erőt, hogy a hétköznapi problémáinkat megoldjuk, hogy átsegítsenek minket a nehéz napokon. És ez a játék ezt tökéletesen prezentálja. Várjuk a folytatást!

Most mennem kell, jelez a pókösztönöm, valahol bűncselekmény történik…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu











MARTIN BELESZÓL!

A játékkal egyelőre egy percet sem nyomtam, de ez most lényegtelen. A teszt, amit Csipi idekanyarintott róla *lenyűgözött*. Imádom, amikor valaki ilyen témaismerettel, ilyen hévvel, ilyen beleéléssel ilyen élvezetes, szórakoztató és informatív cikket hoz össze. Nem tudom, hogy az eredeti 10 pontról általam utólagos egyeztetést követően 9.5-re csökkentett értékelés valós-e, de abban biztos vagyok, hogy aki elolvassa ezt a tesztet, *biztosan* kipróbálja majd a játékot! Ilyen hangulatos cikkeket csak az 576 Konzolban olvashattok, az tuti!

SPIDERMAN 2

ACTIVISION

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló
PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (195KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1
GC	1 Játékos, dpl II, 24 blokk

✓ minden tökéletes
× póknyomkövető használatot akarok!

XBOX PS2 GC
9.5 pont



Zulu idő 5:57
Samir hegység
A vörös hadsereg hírszerzésének főhadiszállása

A hegy gyomrában kialakított titkos katonai támaszpont hatalmas, acélötvözet ajtaja tiszteletet parancsoló méltósággal záródott be az elszáguldó Hammer mögött. A katonai jármű az apró parancsnoki parkolóba farolt, majd kivágódtak az első ajtók és két vörös egyenruhás férfi pattant ki belőle. Az egyik tiszti egyenruhát viselt és láthatóan ismeretlen terepen járt, míg kísérője határozott léptekkel a parkoló mögött húzódó modulok bejárata felé igyekezett. Az ajtóhoz érve beütötte a falra szerelt kezelőkonzolon a biztonsági kódot, majd tisztelgett és lelépett. A tiszt miután beért a folyosóra, egy újabb kísérőt kapott, aki egyenesen a támaszpont parancsnokának irodájáig vezette.

– Tábornok úr, Rot őrnagy kihallgatásra jelentkezem! – üvöltötte a tiszt, miután belépett az iroda ajtaján és vigyázzba vágta magát.

A keményvonású vörös férfi a puritán kialakítású íróasztala mögött ült és meg sem rezzent Rot üvöltése hallatán. Tekintetét továbbra is az előtte rendben sorakozó iratokba mélyesztette. Egy kis idő múlva aztán felnézett, egyenesen Rot-ra és a székéből felállva a vendége elé sietett.

– Üdvözlöm Rot! – mondta, és a vigyázzba merevedett férfi felé nyújtotta a kezét. – Örülök, hogy épségben megérkezett Rot – kezdte a parancsnok – nem is képzeli milyen fontos számunkra az ön jelentése.

MŰANYAG HŐSÖK A HOMOKOZÓBÓL

A JELENTÉS

A kopasz tábornok hellyel kínálta a rákvörös őrnagyot, majd mindkettőjüknek italt töltött és leültek az iroda sarkában álló parányi dohányzóasztal köré.

– Vágjunk a közepébe Rot! – biztatta a tábornok a láthatóan kimerült őrnagyot majd egy gurítással lenyelte a poharában hullámzó szíverősítőt.

– Tábornokom, ezt a jelentést a helyszínen látottak alapján készítettem. Igyekszem a lehető legrészletesebben és legobjektívebben beszámolni az ott tapasztaltakról. Mint azt ön is jól tudja a Zöld Regiment és a Sárga Armada között a múlt hónapban béketárgyalások kezdődtek, amelynek záróakkordja a két fél között létrejött békeszerződés aláírása lesz majd. A béketárgyalások megkezdésével egy időben, egy olyan hír kapott szárnyra, miszerint már tesztelhető állapotban van az a különleges, szimulációs, taktikai szoftver, melynek hátterében egy, az erőviszonyok rendeződését ellenző félkatonai alakulat áll. Mint ismeretes, nem ez az első ilyen típusú próbálkozásuk, ám megtudtam, hogy a *3DO*-nak nevezett rebellis szervezet helyett, most egy jóval radikálisabb csoportot bíztak meg a fejlesztéssel. A nevük: *Global Star*. Az előzetes hírek szerint a stuff már nem csak a hagyományosnak mondott csatornákon keresztül próbál a további háború mellett agitálni, hanem a legkorszerűbb médiumot is felhasználva, az Xbox tulajdonosokra kíván nyomást gyakorolni.

– Azon kívül, hogy egy újabb fronton is igyekeznek gyengíteni a béke megteremtésére irányuló törekvéseket, mitől olyan érdekes ez a kitudja már hányadik próbálkozás? – tette fel a leghelyénvalóbb kérdést a tábornok.

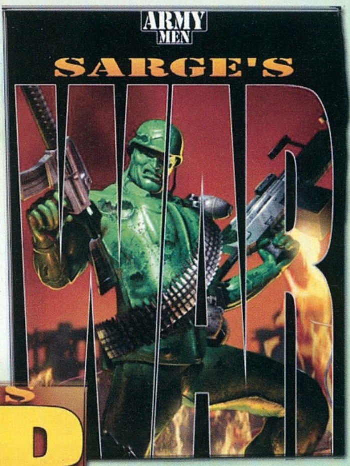
– Most jön csak a java tábornokom! – kiáltott fel Rot izgatottan. – Az igen komoly szervezői munkának és vakmerőségemnek köszönhetően sikerült egy PS2-es és egy X-es másolatot készítenem az említett szoftverről. Higgye el uram a háttértörténet finoman szólva tanulságos; az említett béketárgyalások sikerrel záródnak és már csak a szerződés aláírása van hátra, mikor az ördögi Tan szeparatista terrorcsoport merényletet követ el, amiben mindkét hadsereg tábornoki kara és az ünnepi eseményen résztvevő több száz civil és katona esik áldozatul. És most jön csak az igazán felháborító részlet: hihetetlen, de Sarge, az a megátalkodott dúrbele katona lekési a ceremóniát így megússza a végzetes támadást. Természetesen a lángoló romok és leszakadt végtagok halmán bosszút esküszik, és mi ezt a véres revansot asszisztálhatjuk végig.

– Nem tudom Rot, ki hogy van vele, de ez a Sarge már kezd az idegeimre menni. – bosszankodott a tábornok. – Hihetetlen, hogy ezt a zöld egyenruhába bújtatott gyilkológépet, még mindig nem küldték nyugdíjba és, hogy nincs valaki, aki méltó utódja lehetne, ha másért nem, akkor csak a változatosság kedvéért.

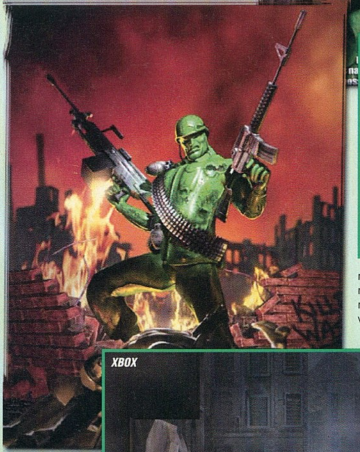
– Egyetértek tábornokom, ráadásul a kerettörténeten kívül minden a szokásos módon zajlik, vagyis a játékmenet most sem tér el a hagyományoktól: menetelünk és orrvérzésig húzzuk az elsütő billentyűt, majd kifosztjuk a holtakat, és újra tárazunk. Én nem is értem, kell ez még valakinek?!

– Ne feledje Rot, ennek a szoftvernek már komoly múltja van, és az eddig megjelentek között akadtak említésre méltó darabok, ráadásul az elmúlt néhány évben született egy-két, a megszokott játékstílust hátrahagyó próbálkozás is.

– Tisztában vagyok vele uram, és higgye el, azt is belátom, hogy az ilyen tucat programok a mi malmunkra hajtják a vizet, hisz előbb-utóbb talán a felhasználók is úgy gondolják, hogy nem lehet ugyanazt többször rájuk sózni, főleg ha még tisztességes kivitelezés és az elvárható változatosság is elmarad.









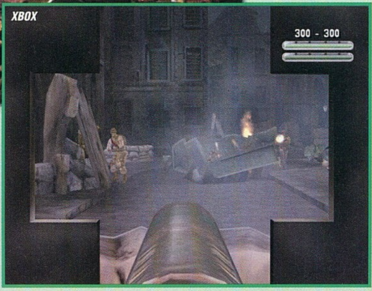
KÜLÖNVÉLEMÉNY

– Egyébként a részletek tekintetében sem alkotott maradandót a fejlesztő csoport. Tulajdonképpen már akkor kezdett gyanússá válni a dolog, mikor egy összehasonlító teszt alkalmával a két verzió között csak néhány elhanyagolható és természetes eltérést véltem felfedezni. Az elhanyagolható kategóriába tartozik például, hogy amíg az X-es verzióban a távcsöves puska használatánál az optikán kívüli terep is látszik (kiválóan segíti a célkeresést), addig a PS2-nél ez nincs meg. A másik különbség természetesen a két gép eltérő gombkiosztása, amit most a dobozosok sínylenek meg jobban. Hiába az Xbox kontrollerén kialakított két mellső billentyű, az alak és a funkcióbeli hasonlóság ellenére az elsütő billentyű szerepét a fejlesztők az „A” gombhoz rendelték, ráadásul ezt az érthetetlen bakit még megváltoztatni sincs lehetőség. Ez a fejlesztési malőr legalább félórás kemény küzdelmet eredményezett a belém ivódott reflexek ellen. Ezzel ellentétben a játék stílusával és menetével kapcsolatban nem kell megtanulnunk semmi újat. Azt az őrült Sarge-ot ismét kívülről láthatjuk, és irányíthatjuk végig a finoman szólva is egyhangú pályákon, némi katonás ritmus kíséretében. A becsapódások, robbanások és a fegyverek effektjei viszont meglehetősen jól szólnak. Sarge mozgása néhol darabossá válik, de a valódi nehézséget a gyakori kaotikus kameramozgás jelenti, aminek az egyetlen ellenszere, ha megállunk és sajátszemszögre váltva, manuálisan lőjük be az irányt. Persze ez a megoldás egy aktív harci helyzetben egyenlő az öngyilkossággal, de ha másképp nem megy...?

– Mondja meg őszintén Rot, – kezdte halkan a tábornok és az őrnagy szemébe nézett – lát ebben a fejlesztésben, olyan potenciális veszélyt, ami azt eredményezheti, hogy a célközönség ennek az őrületnek a végén, elkötelezett háborúbaráttá válik? Vagy legalábbis fegyvert ragad és bármiféle erőszakos cselekmény elkövetésére ragadtatja magát?

– Uram, a válaszom egyértelműen nem. Bármit is akartak vele elérni a fejlesztők, ez akkor is csupán egy játék, ráadásul az a fajta, amitől némely játékos várhatóan végleg leteszi a kontrollert, és más békésebb időtöltés után néz. Látván az előző részeket és megtapasztalva a legújabb üdvöske kevéske erényét, kijelenthetem: már nem kell sokáig aggódnunk az Army Men sorozat inváziója miatt. Bár továbbra is ébernek kell maradnunk, mert az ördög nem alszik, és megtörténhet, hogy egyszer az AM sorozat műanyag katonái is életre kelnek.

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Ha valakinek nem derült volna ki a cikkből: egy külső nézetes, harcolós-lövöldözős programról van szó, melyben műanyag játék katonák a főszereplők. Volt már vagy nyolcvanhét része még PS1-re: egyik sz*rabb, mint a másik. Nem mondom, hogy próbáld ki vásárlás előtt, mert tényleg higgyétek el: felesleges egy ilyen stuffért pénzt kiadni.

ARMY MEN: SARGE'S WAR

GLOBAL STAR SOFTWARE

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 – 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

✔ nem csúnyább a többi verziónál
× unalom, és már nem először

XBOX – 1-4 Játékos, xbox live

✔ xbox-ra még nem volt
× egyhangú, messze a maximum alatt

XBOX	PS2
4 pont	4.5 pont



INDYCAR SERIES 2005

HÁROMNYOLCVANNAL A FALNAK

Na, ez a munkahónap végre jól kezdődött. Pedig a nyár elején a Martin még nem értette, hogy ez a gyanús emberke miért bukkan fel újra és újra a szerkesztőségben. Kérdőre vonni meg nem mert, hiszen köztudott, hogy az őrülteket nem szabad akadályozni a tevékenységükben. Végül kiderült, hogy mindössze tesztelői kötelességeimnek tettem csak eleget, persze őrült azért még lehetek :). Mindenesetre legnagyobb örömömre elhalmozott engem egy rakat munkával. Többek között így került hozzám az **Indycar Series 2005** PS2 és Xbox változata is. Igaza volt a Martinnak, hogy szeretem az ilyen amerikai stílusú versenyeket – sőt, kifejezetten vártam is ezt a programot. Viszont sajnos eddig csak Nascar játékokkal nyomultam, Indycarral még nem, legalábbis konzolon (úgy 9 éve ugyanis PC-n volt szerencsém egyhez). Tehát a tavalyi előző részt nem próbáltam ki, viszont tüzetesen elolvastam a múlt júniusi kétoldalas cikket róla, és arra a következtetésre jutottam, hogy Dzson vagy volt Indycar versenyző, vagy tisztességes kutatómunka áll az irománya mögött. Akárhogyan is, mindenképpen olvassátok el. Már csak azért is, mert a teszt ugyanúgy szólhatott volna erről a játékról, mivel a stuff az olvasottak alapján max. két dologban változhatott: a versenyzők listája és a grafika.

MI AZ AZ INDYCAR ?

A szokásos filmes intro után tekintsük meg a főmenüt. A Quick Race-ben egy tetszőleges futamon vehetünk részt az általunk megadott beállítások szerint, a Multiplayerben pedig többen is. Az Indycar Series-ben már az egész szezonra sor kerül. Az Indicar 500 a legrangosabb versenyeseménynek számít, ezért ez a futam külön menüpontként szerepel. A Masterclass-ban mindent megtanulhatunk elejétől végéig az Indycar versenyzés rejtelmeiről. Végül pedig még maradt egy Options és egy Credits.

Az Indycar Series 2005-ben – a Nascar programokhoz hasonlóan – kizárólag „0" alakú pályákkal találkozhatunk, amelyek összesen csak 4 (bal) főkanyarból állnak. De a Nascarral ellentétben a versenyautók itt inkább az F1-es kocsikra hasonlítanak. Tapasztalataim szerint a legtöbb ember alábecsüli az ilyen versenyeknek az értékét, és még azelőtt leszólják, még mielőtt közelebbről megvizsgálták volna. Én személy szerint nem találom sokkal izgalmasabbnak a Forma 1-et, mint a Nascart, vagy jelen esetben az Indycart.

A Nascar versenyekbe még régen, Tom Cruise *Days of Thunder* (*Mint a villám*) c. filmje után szerettem bele. Jaj, bárcsak lettek volna már akkor is ilyen grafikájú játékok! Egyébként ami a versenyeket illeti, senki se higgye azt, hogy olyan egyszerű lenne. A kocsik itt bizony sok esetben 350 km/h-s átlagsebességgel robognak, és a legapróbb hiba esetén is felkenődhetnek a falra, ami ilyen iramnál iszonyatos tömegbalesetekkel jár. Szerencsére a pilóták csak a legritkább esetben sérülnek súlyosabban. Azt tudni kell, hogy itt szériakocsikról van szó, tehát minden szabvány szerint készül, de állítani azért sok mindent lehet az autókon. Egyszerűen csak az számít, hogy melyik pilóta hogyan tud vezetni, és mennyire ismeri a kocsija műszaki hátterét. Attól nem kell félni, hogy egy másik márka győzi le.

MARTIN BELESZÓL!

Nem nagyon vagyok oda az Indycar versenyekért – ha már amerikai autóverseny, akkor inkább NASCAR. Ott rohadt szépek az autók, és ott indul Mark Martin is, korunk autóversenyző géniusza… ;)

VEZETÉSI ÉLMÉNYEK

Mindenekelőtt leszögezném, hogy a játék *nagyon nehéz*. Szinte garantálom, hogy a legtöbb kezdő játékos számára játszhatatlan lesz, legalábbis ami a nyerési esélyeket illeti. Mindenképpen kell hozzá néhány nap, de vagy minimum jó pár óra. Először is válasszunk ki az Options-ben egy számunkra megfelelő gombkiosztást. A gázt Xbox esetén mindenképpen a ravaszra, illetve PS2 esetén az R1-re tegyük, mert hosszú körökön át erősen nyomva tartani az X gombot (mivel analóg) eléggé fárasztó. A többi funkciót később, akár futamok között is átállíthatjuk, ahogy a legkényelmesebbnek bizonyul. Az első dolgunk az legyen, hogy legalább az első vizsgát lerakjuk a Masterclass-ban, ahol egy nagyon részletes tanító-filmecskében van részünk. A teszt nagyon kemény tempót diktál, ráadásul csak manuális váltót használhatunk. De ha sikerül, akkor meg is értjük, hogy a többiek miért vezetnek ilyen gyorsan – és íme, a játék hirtelen játszhatóvá válik!

A tesztben egy kört kell megtennünk, de legalább 222 mérföldes átlagsebességgel. (Nekem az első próbálkozásom még a 200-at sem érte el.) A titok nyitja, hogy mindig a belső íven kell autókázni, vagyis a „kitaposott" ösvényen. Fékezni sohasem szabad a verseny közben, legfeljebb ha kimegyünk a pitbe. A lassításhoz elegendő, ha felengedjük egy kicsit a gázt.

Az egyes sebességeket hagyjuk kifutni a maximális fordulatszámig, továbbá csak az ötös sebességig váltsunk. A hatos sebesség akkor kell, ha egy nagyobb pályán – maximális sebességnél – az előttünk száguldó autó *szélárnyékát* kihasználva autókázunk. Ilyenkor még nagyobb, akár 390 km/h-s sebességet is elérhetünk, mégis kevesebb üzemanyagot használunk.

Egyébként is próbáljunk mindig a többiek szélárnyékába kerülni, hogy megfelelő sebességünk legyen az előzéshez. Továbbá vannak még más verseny közbeni beállítások is, amikre még érdemes figyelni.

Miután letettem néhány vizsgát, elindultam szerencsét próbálni az Indycar Series-ben. Körülbelül ötször kezdtem újra a bajnokságot, mire kitapasztaltam azt a beállítást, amivel úgy nyomhatom elsőre végig a szezont, hogy az játszható legyen, de megmaradjon benne a kihívás is. Futamonként 20 kört és a könnyű fokozatot állítottam be. Sajnos a kerék- és gumicseréről le kellett mondanom, mert az csak a legnehezebb fokozaton van, de ott elég kemények a szabályok. A szezonban másodikként végeztem, ez ideális eredmény! Ezzel nem magamat dicsérem, csak arra szeretnék rámutatni, hogy a program *játszható*. A győzelemhez az is elég, ha csak néhány alkalommal nyerjük meg a futamokat, de általában a TOP 10-ben végzünk. Kipróbáltam az Indycar 500-at is 50 körrel a legnehezebb beállítással. Itt futni kell előtte egy minimum időt, hogy egyáltalán részt vehessünk a versenyen. Másodszorra be is kerültem. A futam során legalább 3-4 tömegkarambol volt. Ennek köszönhetően 10. lettem 33-ból.





A VERZIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK

Szokás szerint a grafika. Kezdjük az X-es verzióval. A helyszínek megjelenésre talán kicsit egyszerűek, de ez inkább abból adódik, hogy az ilyen jellegű pályákat csak nehezen lehet látványosan megcsinálni. Egyébként a kocsik, a pálya, a talaj, meg minden egyéb objektum éles és kidolgozott. Ami nagyon tetszett, hogy ez még nagy sebességnél sem változott. Minden maradt ugyanolyan éles, még a talaj is. Az Xbox remekül reprodukálja a sebesség érzetét. Azt se felejtsük el, hogy ezt úgy teszi, hogy akár több, mint 30 versenyautó is van egyszerre a pályán!

PS2-őn ezzel szemben már nem ilyen jó a helyzet. A kocsik, a pálya, és minden egyéb objektum elmarad grafikailag az X-es mögött – de nem ez a baj, hanem, hogy nagyobb sebességnél a talaj kicsit, a hátterek pedig erősen elmosódnak. Bizony láttam már ennél jóval szebb F1-es programot PS2-re. A további grafikai különbségek technikai jellegűek. Amíg Xbox-on a PAL-os játékok is 60 Hz-en és teljes képernyőn futnak, addig a PS2-es PAL-os programoknak legtöbbször az 50 Hz, és a fekete szegélyek maradnak. Az utóbbin azonkívül baj volt a grafikai frissítéssel is. Az X-es verzión még 50 Hz-re állítva is sokkal egyenletesebb volt a grafika, mint PS2-őn.

Még annyit említenék, hogy amíg az X-es verzió észrevétlenül és villámgyorsan menti az állásainkat, addig a PS2-es állandóan berakja másodpercekre a memory cardos ikonját.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Aki szereti az amerikai stílusú versenyeket, az biztosan meg lesz elégedve a játékkal. Mindkét verzió hangulatos, és részletes. Az X-esek nem fognak csalódni a grafikában, és a sebességben. PS2-esek sajnos kevésbé részesülnek ebben az örömben, de azért így is gyors. És sok mindenben kárpótolja őket is a stuff. Persze az is igaz, hogy mindkét platformra létezik igényesebb Nascar program. Kalandorok pedig inkább kerüljék el messzire, mert nekik nem fog tetszeni, már csak a nehéz irányítás miatt sem, amihez sajnos (vagy szerencsére) idő kell.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

INDYCAR SERIES 2005

CODEMASTERS

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb, online, analóg irányító (dual shock), system link (1-12)

✔ részletes
× nehéz, nagy sebességnél gyengébb grafika

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XBOX – 1-4 Játékos, xbox live, system link (1-12), dd 5.1, 16:9

✔ sebesség, részletes
× nehéz

XBOX	PS2
7.5 pont	7 pont

SZÁRNYASZEGETT FEJVADÁSZ



Mit várunk egy folytatástól? Általában *fejlődést*. A játékipar ilyen szempontból nem rokonítható a filmek világával: a moziban a folytatás szinte mindig rosszabb, mint az első rész (tisztelet a kevés kivételnek), a játékoknál viszont fordított a helyzet: itt a sokadik felvonás is tud még újat mutatni, köszönhetően elsősorban a technológia fejlődésének.

A Headhunterben benne volt a fejlődés lehetősége: a Dreamcast életciklusának végén megjelent játék teljesen korrekt szórakozást nyújtott ugyan, de nem csobbant akkorát, mint azt a *Sega* elvárta tőle – és ezen a később gyorsan összedobott Playstation 2 verzió sem változtatott sokat. Pedig volt potenciál bőven közeljövőben játszódó lopakodós akcióban. Az enyhén (és nyilvánvalóan nem véletlenül) Solid Snake-re emlékeztető főhős, Jack Wade fejvadászként igyekezett rendet vágni a káoszban, lopakodott, harcolt, összeskküvésekre derített fényt, nagyokat motorozott egy szép nagy városban a missziók között, visszarángatta a világot az apokalipszis széléről és még a szabadságérzetünk is megvolt – a város egyes részei a teljesítményünktől függően „nyíltak meg" a történet során. Problémák is voltak bőven: a játékot fejlesztő svéd *Amuze* képtelen volt normális kamerakezelést implementálni a játékba, a továbbjutást néha túlbonyolított kalandelemek akadályozták, a motor irányítása pedig (különösen az elején) rémálomnak bizonyult.

A **Headhunter: Redemption**, a történet direkt folytatása szintén a svéd fiúk boszorkánykonyhájából került ki. Merre tovább, Jack?

FENT ÉS LENT

A második rész keményen indít: húsz év telt el az első epizód óta, az emberiség pedig megjárta a Poklot. A Bloody Mary vírus hatalmas pusztítást végzett, milliók haltak meg – az ellenszert a Stern Korporáció (igen, az első részben megismert Angela Stern cége) szállította. A pusztítás nem múlt el nyomtalanul, a világ szépen lassan belesüllyedt a káoszba, felkelések, tüntetések, tömeges bűnözés – aztán jött az istenítélet, egy hatalmas földrengés formájában. Jack otthona (a volt Los Angeles) két részre szakad: az Above (Fent) a gazdagok és kiváltságosak otthona, a Below pedig a számkivetetteké, a nyomorba süllyedteké, és persze a bűnözőké. A két „városrész" között sajátos szimbiózis áll fent: Fentről nagyon könnyű Le kerülni – aki nem illik bele a Szép Új Világba, villámgyorsan az alsó szekcióban találja magát, és keményen kell dolgoznia, hogy ne pusztuljon el – a fenti világot lentről látják el energiával.

Jack még mindig fejvadász: a játék elején egy betöréshez riasztják – az elkövető egy fiatal lány. A leányzó öt másodperc alatt lefegyverzi hősünket, aki először megdöbben, majd visszaszerzi a fegyverét. Épp vinné be hölgyeményt, amikor rádöbben, hogy ismeri valahonnan – a leányzó a Citizen Farmról (helyi árvaház és nevelőintézet) szökött meg, ahová pont Jack vitte be még gyermekkorában, miután megakadályozta az apját abban, hogy lelője a kislányt. Jack úgy dönt, hogy itt az ideje az utánpótlás kinevelésnek: választás elé állítja a haragos ifjú hölgyet. Vagy beáll mellé „segédnek", vagy megy Le, a többi bűnöző közé. Leeza X (ő lenne a fentebb emlegetett, villámkezű hölgy) kényszeredetten az előbbi mellett dönt – nem utolsósorban azért, mert így reményt lát arra, hogy ismét rátaláljon a Below szekcióba száműzött apjára.

A szokatlan párosnak nem sok ideje marad az ismerkedésre: a Lent világa kezd szétesni, megjelenik egy lázadó csoport, az energiaellátás akadozik. Jack és Leeza X akcióba lendül.

MINDEN KEZDET NEHÉZ (...ÉS NÉHA A FOLYTATÁS IS)

Oké, ez eddig egy B kategóriás, csütörtök este vetített sci-fi története; lesz ennél jobb? Lesz bizony, a klisékkel tűzdelt alapszituációból egész fordulatos, a vége felé kifejezetten elgondolkodtató sztori kerekedik ki. *De addig el kell jutni*, ami a Headhunter: Redemption esetében egyáltalán nem lesz könnyű. Az első benyomások egész jók: a grafika sokat fejlődött az első rész óta, az Amuze ezúttal a kissé elmosott, néhol álomszerűen ragyogó vizuális megjelenítés mellett tette el a voksát – az összhatás korrekt, a karakterek jól néznek ki, az animációjuk jó, problémák talán csak a helyszínekkel vannak, melyek (különösen a játék első felében) néhol igen egyszerűen bírnak kinézni, köszönhetően a nem túl fantáziadús textúrázásnak. A sebséggel egyik tesztelt verziónál sem volt különösebb probléma, a PS2 inkarnáció a nagyobb, nyílt terepeken hajlamos volt néha berángatni (nem veszélyes, bőven a játszhatóságot bántó határon belül marad), az Xbox változat pedig mindenhol gond nélkül vette az akadályokat.

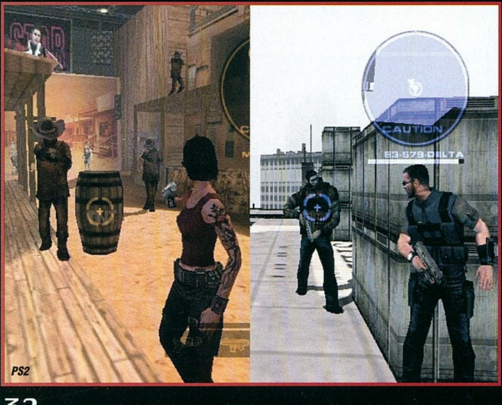
A problémák akkor kezdődnek, amikor kezünkbe kapjuk az irányítást: egy rövid (és hiányos – később még lesz róla szó) oktató pálya (Jack otthona), és máris mi terelgetjük Leeza X-et. Be az első épületbe, fel az első lépcsőn, kinyílik az első ajtó, jön az első tűzharc – és jönnek a bajok.

Az Amuze-nál továbbra is hadilábon állnak a karaktert normálisan követő, a szituációra jó rálátást biztosító kamera programozásával. Mászkálás közben még elmegy (a jobb analóg karral tudjuk manuálisan forgatni), de ha harcra kerül a sor, *igazi horror* az egész. A harc a következőképpen folyik (a PS2 verzió gombkiosztását magyarázom, X-en is hasonló, csak az R2 / L2 helyét a fekete / fehér gombok veszik át): L1-el felemeled a kiválasztott fegyvert, ez elvileg automatikusan befogja a legközelebbi ellenfelet, és az X lenyomásával lősz. Harc közben célpontot váltani a jobb analóg karral lehet, több irányba gurulni a Négyzet megnyomásával tudsz. Ez eddig rendben is van, de az Amuze-nál úgy érezték, hogy valamiképp meg kéne bonyolítani az automatikus célzást – ezért a célkereszt nem áll rögtön rá az ellenfélre, hanem himbálódzik körülötte egy kicsit, és csak néhány másodperc elteltével fogja be pontosan. Leírva nem hangzik rosszul, a gyakorlatban sajna nem működik túl fényesen a dolog: az automata célzás pocsék, a fegyverünk néha mindent befog, csak az éppen előttünk ugráló, és vadul lövöldöző célpontot nem, ráadásul a kamera nem mozdul együtt az automata célzással, így igen gyakori, hogy SEMMIT nem látunk az éppen masszírozott ellenfélből – ugyanis éppen takarja egy láda, vagy egy fal. A célzás pontosságát tudod növelni azzal, ha leguggolsz (L2 – PS2 / bal ravasz – Xbox). Ez sem tökéletes megoldás, egyrészt azért, mert irányítás ilyenkor végképp hajlamos megőrülni (előre gurulsz, pedig oldalra szeretnél – a durvább ellenfeleknél egy ilyen mozdulat simán végzetes lehet), másrészt pedig azért, mert túl sok gombot kell egyszerre uralnod (célzás nyomva tart, guggolás nyomva tart, egy gombbal lősz, eggyel kigurulsz a lövedékek elől, és közben manuálisan kell váltogatnod a célpontokat).



PS2

További problémát jelent, hogy a guggolásért, a lopakodásért, és a falhoz lapulásért egy gomb felel. Ez gyakorlatilag kinyírja a játékban alkalmazható „falhoz lapulok, csendben gyilkolok" taktikákat. Karakterünk a legnagyobb lopakodás kellős közepén váratlanul önkényesen hozzátapad a falhoz, innen pedig csak a gomb elengedésével tudunk visszatérni – NAGYON zavaró. Még szerencse, hogy a problémák döntő többsége egyszerű, parasztos lövöldözéssel megoldható: nem túl elegáns, de ez van, ezt kell (illetve: kéne) szeretni – *eszed, nem eszed, nem kapsz mást*. Harcolni sokat kell majd, de eszközeink is lesznek hozzá: a kezdeti minimál-arzenál (egy darab pisztoly) később automata fegyverekkel, durvább pisztollyal, gránáttal, elektromos kézifegyverrel, plasztik-robbanóanyaggal, sőt, rakétavetővel és mesterlövészpuskával is bővül majd (némelyikük ráadásul fejleszthető is – ilyenkor gyorsabban ráállnak a célpontra).



PS2



PS2



A MOTIVÁCIÓS RÉPA

Van nekem egy rozettás tengerimalacom, úgy hívják, hogy Coca (nem tengett túl bennünk kreativitás a névadáskor). Coca egy lusta, hízásnak indult, és kissé buta malac: lassan egy éves lesz, de a kajáláson kívül semmi más nem érdekli. Ezért vezettem be nála a *motivációs répa* intézményét. A ketrec felső sarkába rögzítem a csemegét: ha enni akar belőle, nyújtózkodnia és ágaskodnia kell. Ha megette, kap valami jutalomfalatot.

A Headhunter: Redemptionből pont ez hiányzik: nincs ott az orrunk előtt a motiváció a játék elején – ez pedig egyértelműen tervezési hiba. A dobozon ez áll: „két irányítható karakter: Jack és Leeza X!". Az igazság az, hogy a szoros történetvezetés miatt a játék első (hosszabb) felében a vadóc kishölgyet terelgetjük, csak aztán, úgy a Redemption kétharmadánál kapjuk kézhez a jó öreg Jack apót. Leeza nem túl karizmatikus karakter, tulajdonképpen egy nagy szájú, felelőtlen April Lavigne klón, hülye nyakkendő nélkül, viszont alaposan felfegyverezve. Értem én, hogy Leeza fontos a sztori szempontjából, meg kellett a vérfrissítés a játékba – csak akkor tessék példát venni arról a bizonyos csendes, szemüveges japán úrról, aki előbb Snake-et küldte akcióba, és csak utána hajított a nyakunkba a zöldfülű Raident.

Nem csak Jack főszerepét áldozták fel a sztori oltárán a fejlesztők, hanem a nem-lineáris játékmenetet is: a motorozás teljesen ugrott (csak az átvezető animációkban látjuk a motort), a történet pedig megy előre egyenesen a maga útján, küldetésről küldetésre, azaz az első rész kvázi-szabadsága (mert azért ott sem csinálhattunk bármikor bármit) is repült a kukába. Nagy veszteség? Egyáltalán nem az (egy normálisan megvalósított motorozásnak mondjuk tudtam volna örülni), de a fenti elemek elhagyása inkább elvesz, mint hozzáad a játék komplexitásához.

Maradtak viszont az agyalós kalandelemek – kis túlzással ezek köré épül a játék. Az első küldetés még inkább az akcióról szól, aztán beindul a gőzhenger – öt percenként találjuk szembe magunkat a jó öreg „na most innen hogyan kell továbbjutni?" kérdéssel. A megoldás általában ott van az orrunk előtt, ami nem jelenti azt, hogy kapásból meg is fogjuk találni. Ravaszul elrejtett létrák, a falba olvadó peremek, megmászható ládák (nem minden akadályt tudunk megmászni), vagy egy kis (szerencsére automatizált) ugrálás – van itt minden, mi szemnek és szájnak ingere. A játék előre haladtával jönnek a durvább feladatok. Több kapcsolókombináció megnyomásával áthidalható gyilkos gőztenger, a feszültség beállítása biztonsági ajtókon (itt – bizarr módon – fejben kell számolnunk, méghozzá visszafelé), vagy éppen a hagyományos IQ-tesztekre emlékeztető „itt van három ábra, a felépítésükből kiindulva rakd ki, hogy vajon miképp nézhet ki a negyedik" huncutságok. Nem olyan rettenetesen nehezek ezek sem, csak éppen feleslegesen sok van belőlük, és a játék némelyiküknél otthagy minket minden segítség nélkül –azt kell kitalálnunk, hogy mit kell majd kitalálnunk.



Pedig az Amuze-nál láthatóan nagyon igyekeztek azon, hogy felhasználóbarátabbá tegyék a játékot. A feladatok megoldását elméletileg az IRIS (a szemüvegünkbe beépített szkenner-kompjúter) segítené – de nem nagyon segíti. Pont akkor ad minimális információt, amikor nagyon szükségünk lenne a segítségre, és akkor bonyolítja túl a dolgokat, mikor már mennénk tovább, mert teljesen nyilvánvaló, hogy éppen mit kell csinálni. (Mondok egy példát: kis csapóajtó a padlón, két fémpánttal lezárva. A feladat egyértelmű: lődd szét a pántokat, az ajtó kinyílik, és kész. Megvalósítás: a pántokat CSAK akkor tudod szétlőni, ha előtte megszkenneled őket az IRIS-szel (L1, aztán R1 nyomva tart), aztán befogod a fegyverrel, és rájuk lősz – simán, a fegyverrel manuálisan célozva nem tudod megcsinálni – mert egyrészt nem engedi, másrészt nincs manuális célzás, az automata pedig alapból nem fogja be őket. Az egész IRIS rendszer egyébként nyilvánvalóan a Metroid Prime-ból lett átemelve – ott működött, itt inkább idegesítő, mint hasznos.)



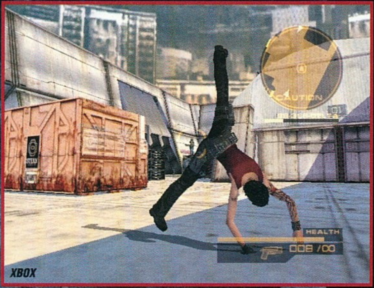
Térjünk vissza egy kicsit a motivációhoz (és felejtsük el a répát :-). A játék első fele unalmas. Az ember felidegesíti magát a gyengén megvalósított irányításon, az első főellenfélnél a célzási rendszer összes búja-baja-nyavalyája előjön, a szegényes tutorial miatt magának kell rájönnie arra, hogy fel tud mászni a ládákra, vagy hogy a kéken villogó termináloknál tud menteni – szerintem nagyon sokan itt hagyják majd abba a játékot, és dühösen a sarokba vágják a Redemptiont.

FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

Pedig érdemes próbálkozni. A játék harmadánál végre beindul az addig elég fáradtan csordogáló történet, és kezded megszokni a játék hülyeségeit is. Rájössz, hogy lopakodni nem nagyon érdemes – az első ellenfelet kinyírod hátulról, a többieknek pedig mehet a robbanógolyó. Kitapasztalod, hogy a tűzharcokban a „guggolok, befogom, lövök, felálok, gurulok, újra guggolok, újra lövök…) mozdulatsor a leghasznosabb. Megtanulod használni az inventory-t (bal irány a digitális paden), belövöd megadnak az első (ideiglenes sebezhetetlenséget biztosító) adrenalin ampullát, megtanulsz spórolni a gyógyító csomagokkal, elfogadod, hogy néhány logikai feladvány igen sajátosan van tálalva – szépen lassan elkezded élvezni a játékot. A pályák hosszúak, egy-egy ajtó kinyitása néha komoly ideig tart (öt-hat elemből álló feladatsor van mögötte), de megoldás általában logikus és élményszinten is kielégítő. Ha kikáromkodtad magad a kamera miatt, felfedezed, hogy a Redemption első osztályú hangszekciót vonultat fel – a fegyverhangok jó durvák, Richard Jacques pedig (most is) remek muzsikát szerzett a játékhoz. Ha elérsz a játék feléig, már rendben vagy: végig fogod játszani, mert magába rángat a sztori, és a kétségtelenül jól eltalált, futurisztikus „a világ ott táncol az összeomlás szélén" atmoszféra. Bekövetkezik a címben ígért megváltás: a Redemption az utolsó két-három órájára (az egész játékot úgy 20-25 óra alatt lehet végignyomni, azaz a mai kétdélutános standardhoz képest sokáig tart) izgalmas, lendületes, fordulatos akciójátékká növi ki magát.

Elég ennyi az üdvösséghez? Sajnos nem. Manapság már A-tól Z-ig kell játszani a partitúrán, egy játék sem engedheti meg magának, hogy az első egy órájában ne szegezze a képernyő elé a játékost – pláne nem a Redemption által képviselt műfajban. Az irányítási problémák komolyan rányomják a bélyegüket az összhatásra, nem is értem igazán, hogy miért nem törődtek sokkal többet a játék ezen részével, mikor némi plusz munkával teszteléssel ki lehetett volna iktatni – akkor a lent látható pontszám is magasabb lenne, nem is kevéssel. Reménykedem egy jobban polírozott, átgondoltabban megvalósított harmadik részben – a Headhunter-univerzum izgalmas hely, jó lenne egyszer teljes pompájában látni.

Liquid



MARTIN BELESZÓL!

Újabb példa arra, hogy nem érdemes előre lelkesedni. A sok magasztaló PR szöveg, a gyönyörű screenshotok, és az első rész hozzávetőleges érdekessége azt sugallta, hogy érdemes lesz odafigyelni az új Headhunter epizódra. Hát, nem jött be. Árnyékra vetődtünk. Van ilyen… Még motorozás sincs benne? Pffff…

HEADHUNTER: REDEMPTION

SEGA / AMUZE

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó
PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (214KB), dpl !!, 16:9 analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos 19 blokk, dd 5.1, 16:9

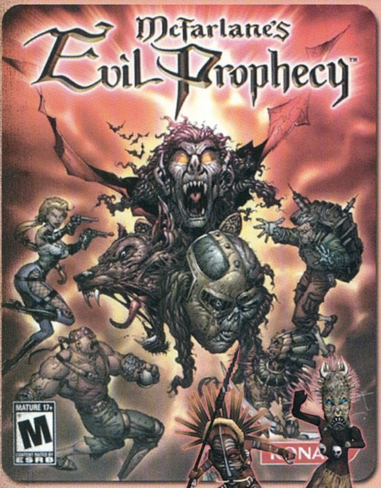
✔ hangulatos akciójáték, remek zenével és fordulatos sztorival

× borzalmas kamerakezelés, kaotikus harcok, túl sok elakadási pont

XBOX PS2

6.5 pont

NEM VÁRT JÓSLAT



BALJÓS ÁRNYAK

Néhány óra játék után komolyan elkezdtem aggódni – féltem attól, hogy az én ízlésemmel vannak problémák, és a cikk végén szereplő pontszám internetes fórumokon napokig tartó értelmetlen vitákat fog szülni, majd kiderül, hogy az Evil Prophecy-t időközben különben is jelölték az év legjobb játéka címre. Aztán egy perc múlva nyugodtan dőltem hátra, amikor kiderült, hogy egész egyszerűen *nem adhatok olyan alacsony pontszámot*, amit ne érdemelne meg ez a játéknak látszó valami... Nem baj, az amerikaiak bizonyára venni fogják mint a cukrot, köszönhetően a címben nem véletlenül szereplő McFarlane névnek.

MCFARLANE SZÖRNYEI

De ki is az a Todd McFarlane? Többeknek bizonyára ismerős lehet a neve, elsősorban a Spawn szülőatyjaként tartják számon az úriembert, de művészete ennél sokkal kiterjedtebb: cége az elmúlt években töménytelen mennyiségű gyűjthető figurát dobott a piacra – ugyan nem vagyok benne biztos, de szerintem az 576 boltokban kapható bábúk nagy része is nekik köszönhető. **(Így van. Figurában nagy mágus. Martin)** Több sorozatot is kiadtak a horror-hősöktől kezdve a képregény-szereplőkön át egészen a jelen cikk tárgyát is képező „Monsters" sorozatig. Utóbbinak külön érdekessége, hogy több korból próbálták összegyűjteni azokat a fiktív és valós történelmi szereplőket, akiket a legnagyobb gyilkosokként tart számon a világ. Így Drakula és Frankenstein mellett a szériában többek között megtalálható Attila, a hunok vezére és Báthory Erzsébet is – előbbi talán egy kicsit túlzás, utóbbi azonban a legendák alapján jogosan szerepel a díszes társaságban.

És hogy pontosan hol is van a kapcsolódási pont közöttük és az Evil Prophecy között? Szinte sehol... A nagyobb szakaszok végén megküzdhetünk „a" Múmiával, vagy akár egy nagyobb farkasemberrel, ugyanakkor ezek alig hasonlítanak a valódi McFarlane figurákra, a pályákon nagyszámban előforduló kisebb teremtmények pedig végképp kilógnak a sorból. Az eladások ösztönzése szempontjából szükség volt a címben a névadó feltüntetésére, mert nem valószínű, hogy sokan rájönnének erre maguktól.

JÁTÉK AGRESSZÍV NAGYMAMÁKNAK

Műfaját tekintve beat 'em up játékkal állunk szemben. Martin úgy adta át nekem, hogy Gauntlet-szerű; amire meg fel is csillant a szemem, mondván, hogy akkor nagyon rossz már nem lehet. **(A Martin azt mondta, ÁLLÍTÓLAG Gauntlet-szerű... Martin)** Tévedésemen ma már csak mosolyogni tudok, egyébként ha nagyon hasonlítani kellene, akkor talán a legutóbbi Gyűrűk ura játékhoz tudnám hasonlítani, persze megfosztva annak minden pozitív tulajdonságától. Monoton pályákon előrehaladva törünk utat az ellenfelek között, eközben jobb hüvelykujjunk ritmusosan veri az X gombot, néha pedig unalomūzésből beviszünk egy-két extra támadást. Tulajdonképpen ez a cikk lehetne akár ötsoros is – a lényeg a fenti mondatban leírásra került, aki öt percet játszik az Evil Prophecy-vel, az gyakorlatilag mindent látott, és ez sajnos nem vicc. Elképesztő módon monoton, ráadásul semmiféle kihívással nem bír, ugyanis több pályát meg lehet csinálni úgy, hogy közben meg sem sérülünk. Amikor először raktam be a gépbe, azt hittem, hogy alapból be van kapcsolva valamiféle sebezhetetlenség mód, aztán addig ügyeskedtem, míg két perc alatt végre belém tudott harapni egy farkas, amivel elveszítettem az életerőm kb. 5%-át. Nem baj, mondom, ez még csak a normal fokozat, majd megnézzük hardon, meg a későbbi pályák úgyis nehezebbek lesznek. Tévedtem, ismét. Valóban tapasztalható később erősödés az ellenfelekben, de ez nem számottevő – ahhoz pedig mindenképpen kevés, hogy megmentse a programot. Nem elég, hogy a lineárisan felépített pályák negyed óra után ásítást csalnak ki minden játékosból, a grafika még rá is tesz erre egy lapáttal. Minden barna és szürke, teljesen mindegy, hogy milyen helyszínen járunk, ráadásul ne nagyon álmodjunk változatos tereptárgyakról, szépen kidolgozott ellenfelekről és gyönyörű effektekről: a fejlesztés első hetében kirúgták azt a programozót, aki bátortalanul javasolni merte ezek implantálását az Evil Prophecy-be. Elégedettségre csupán a bőségesen hulló vér adhat okot, bár emiatt a répatermelő, békés játékmenettől amúgy is távol álló EP még erőszakosabbnak tűnhet. Nehézség hiányában nagy sikert arathat olyan öregek otthonában, ahova kizárólag szadista néniket vesznek fel – de nem mernék megesküdni arra, hogy a Konami eredetileg is ezt a csoportot akarta megcélozni.









CSAK (NE) ÍGY TOVÁBB, KONAMI!

Bizony-bizony. Nem elírás a fejlesztő neve, valóban tőlük kaptuk ezt a kedves ajándékot. Először hinni sem akartam a szememnek, bár a tetszetős intronál még nem gyanakodtam. Az egykor szinte csak minőségi játékairól híres kiadó sajnos egyre több szemetet ad ki, az pedig, hogy az EP belső fejlesztés, külön félelmetes. De ahelyett, hogy tovább siránkoznék azon, hogyan múlik el a világ dicsősége, inkább rátérnék a kevés pozitívumra, amivel játék közben találkoztam. Itt van kezdésnek a harc, ami ebben a stílusban bármennyire is központi szerepet tölt be, mégsem mindig kap kitüntetett figyelmet. Itt szerencsére találkozhatunk jó ötletekkel, emellett az irányítás is elég kielégítő. Nem csak sima támadást tudunk bevinni, emellett van két fajta speciális tömegoszlató alternatívánk is, áradásul elementáris támadásainkat összeköthetjük csapattársainkkal is, így megfelelően együttműködve velük elképesztő sebzések kiosztására leszünk képesek. Apropó, társak: egyszerre négyen harcolunk, és a multitapes támogatásnak köszönhetően ez akár négy játékost is jelenthet. Amennyiben egyedül akarunk a meglehetősen lapos – és egyébként hat nagyobb helyszínt felvonultató – történeten végighaladni, bármikor átválthatunk akármelyik karakterre, mivel azonban alig van különbség közöttük, ezért idővel úgyis egynél fogunk kikötni – jó eséllyel a gyorskezű lánykánál. Szólóban játszva a többiek igyekeznek segítséget nyújtani, ami abban nyilvánul meg, hogy egy kupacban állnak és várják, hogy az ellenfelek rájuk rontsanak (nyugodjunk meg, ennek ellenére ők sem sebződnek gyakran). Kis szerencsével elcsíphetünk olyan pillanatokat, amikor csinálnak is valami hasznosat, de ez ritka lesz, az ellenfelek nagy részét mi fogjuk a másvilágra küldeni. Amennyiben gyakran kihasználjuk azt a lehetőséget, hogy közös kombókat viszünk be a csapattagokkal, egyre összehangoltabbá válnak a támadásaink, de nagy kérdés, hogy hányan lesznek olyanok, akik hajlandóak lesznek még ekkor is szenvedni az Evil Prophecy-vel.

Ha ennyiből nem derült volna ki, leírom egyértelműen: nem tudom senkinek tiszta szívvel ajánlani a játékot, még a McFarlane rajongók is kerüljék el messziről, akkor legalább nem csalódnak a mesterben.

Vega



MARTIN BELESZÓL!

Vega, Vega, hát kiszúrta a szemed, mégsem vetted észre annak a *gyöngyszemnek* a lényegét? Isteni játék ez olyan házibulikra, ahol mondjuk négy s*ggrészeg haverodat akarod odaültetni a gép elé, hogy ne a lakást, hanem inkább a szörnyeket amortizálják. Egy percet sem kell megtanulni a kezelést: a karral mész előre, a gombot meg nyomkodod. Órákon keresztül nyugton maradnak majd. Ebből kiindulva gondolom börtönökben is lehetne terápiaként alkalmazni ;-)

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

KONAMI / KONAMI HAWAII

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

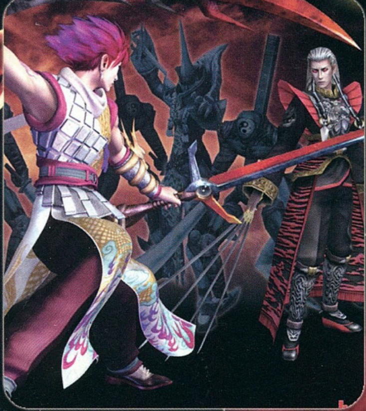
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (57KB), multi tap
analóg irányító (dual shock)

✔ a harcrendszere nem rossz önmagában...
✗ ... de minden másnak pocsék a megvalósítása

3 pont

KARD ÁLTAL VÉSZ, KI KARDOT RAGAD







– *Na, nézzük a Bujingait!* – mondtam az üres szobámnak, és betettem a lemezt istenként tisztelt és imádott gépembe, ami a házi oltáron foglal helyet a régóta döglött videóm felett. A gép pedig tette a dolgát, vagyis rövid szöszmötölés és pár felesleges információ (kiadó, készítők) után kitette a kezdő képernyőt a tévére. Letelepedtem a fotelomba, felraktam a lábaimat a kisszékemre, mire a játék magától elkezdte az introt lejátszani. Ezt szeretem, még egy gombot sem kellett megnyomnom, és máris dolgozom, mint tesztelő! Hú, sci-fi a dolog, mert a felirat szerint 22xx-ben a földet elpusztította valami nukleáris tűzeső, véget vetve az A.D. korszaknak (Anno Domini – a mai időszámítás szerinti korszak Jézus születésétől számítva), és kezdetét vette az M.A., vagyis a Martial Age. Majd feltűnik a hős is egy démonok uralta szigeten, leereszkedve a távoli egekből, hogy megállítsa démonná lett barátját. A hős a felirat szerint magányos ember, vagyis férfi, viszont a képe alapján tutira csaj az illető, vagy nem volt pénze a férfivá operálás befejező műtéteire. Egy templomba lép be, ahol egy öreg fickóval kerül összetűzésbe – akiről a Start Game után majd kiderül, hogy a mestere. „Pórtangónyistánknak" neve is van, a szépen csengő kínai Lau Wong, és kettő darab egyméteres, hatalmas kardot forgat a kezeivel. A fickó igen profi, mert a kardoknak látszólag semmi súlyuk nincs, vagyis vagy izomember a tag, vagy pedig a játékboltban vette a fröccsöntött harci eszközöket (és ezért nincs pénze sebészekre). Ja nem, mégsem, itt a gravitációval lehet valami, mert ötméteres ugrásokat és helikopter-forma pörgéseket is bemutat a két harcos. Na ebből elég, Start New Game!



Huh, mi ez? Egyből harcolnom kell, indul a játék, mindenféle bevezetés nélkül? Na mindegy, nyomkodom a gombokat, simán leverek ilyen vasrúd gerincű lényeket, ugrálok, 15-ös kombókat ütök egy fickóra, amikor hirtelen vége szakad az egésznek, és megnézhetek lassítva pár részletet a harcolgatásomból, majd jó kis zenével végre elkezdődik az igazi játék! Ez érdekes bevezetés volt azért…

Két nehézségi fok szerint kezdhetem meg kalandjaimat, vagyis először áttanulmányozhatom a különféle mozgásokat pár előre felvett tutorial filmecske és öreg mesterem kommentárjai által. Ugyanis pár száz évvel visszamentünk az időben, és még csak most kapom a kiképzést, hogy ne pusztuljak meg rútul tudatlanságom folytán. Mesterem igazodik az addig megismert játékvilág hagyományaihoz, mert a második intro filmben harc közben megáll kinyújtott kardom élén (egyáltalán nem Kill Bill lopás). A kezelés nem túl bonyolult, két támadásgomb van, amiből a pörgős használható esés lassításhoz is, mintha helikopter lennénk (Kockásfülű Nyúl rulez). Van egy ugrás, egy varázslat (Select gombbal jön be a kiválasztó menü, a Starttal pedig a templomba térhetünk vissza), cél befogás, a szokásos kamera és radar művelet, viszont az összes teljesen szabadon rendelhető bármilyen gombhoz, ami nagy előny annak, aki már reflexből nyomja az ilyen gémeket. A mozgásokat azért lehet variálni, tehát egyáltalán nem egysíkú a hadakozás. Például nyomhatunk jó kis kombót, ami a pörgős támadás (alapból a Háromszög) lenyomása utáni gombtól függ. Mondjuk, ha utána X-et nyomkodok, akkor Liu Kang féle focizós rúgást eszközöl a harcos pár kardcsapás után. Egy idő után viszont feltűnt, hogy nincs védekezés gomb! A tutorialt átnézve azonban világossá vált, hogy itt a hős alapból automatikusan védekezik, és a bal felső sarokban világító gyémántokkal kijelzett számú ütést tud így magától kivédeni, persze minden csapás levesz ebből egyet. Ez azért fontos, mert ennyi idő van kitérni (target lock + ugrás + irány), hogy legyen ideje feltöltődni, vagy pedig igen hatásos ellentámadást indítani a Négyzettel, mivel ilyenkor támadónkra dupla nagyságú sebzéseket tudok mérni. Piros hajú emberem a mágiákat is ki tudja védeni, de ekkor a Négyzetet kell nyomogatni őrült módra, amit ha sikeresen csinálok, akkor a mágia mérőm átfordul és tölteni kezd, ha pedig pirosra vált, akkor a Spell gombbal indítható a varázslatos ellentámadás. A mozgásokból csak ízelítőnek említeném meg a falon futást és a rudakon függeszkedést-ugrálást (egyáltalán nem Prince of Persia lopás), és azt, hogy az ugrás gombot a levegőben lenyomva (másodszor) repülni tudunk rövid távolságokra, és még irányítani is tudjuk szuper testünket a cél felé. A Bujingai azért nem olyan rossz játék, mint azt gondolná az ember így első ránézésre. A grafika szép, színes, a környezet is megfelelően modellezett, bár csak mint statikus háttér szerepel a műben. Van ugyan pár széttörhető hordó, a második pályán pedig egy bambuszerdő, a nyilvánvalóan mutáns, fél méteres törzsű és egekbe nyúló nádakkal, amik viszont interaktív módon szétkardozhatóak. Az első pálya romvárosa azért nem volt annyira megnyerő, de a jó grafikát azért megadom neki, ami persze csak a jó alja, egy DMC-t nézve összehasonlításnak például. Külön érdekesség, hogy a fő karakternek egy japán rockbálvány, egy bizonyos Gackt adta a hangját és a mozdulatait. Sőt, erről a megnyerhető rengeteg extrában még film is található, konkrétabban én csak a sajtókonferenciását unlockoltam, öt darab arany pénzérme begyűjtésével. Ez mondjuk engem nem hozott lázba, de gondolom olyan, mintha itt a Vice City főhősének lett volna a Ganxta Zoli a modellje (húzzá má' öccsém a kocsibó' bázz me' jön a bumm a fejbe!). Gackt elég nagyképűnek mutatkozott a felvételen, vagyis inkább kimértnek, aki vigyáz minden szavára (azért pár poént mégis elengedett), de amikor a másik két főszereplő derékszögben hajlongott a riporterek felé, ő csak összetette a két öklét és biccentett. Az animáció szerintem jó lett, sokat dob rajta a színes csíkok formájában megvalósított mozgáskövetés a kardokon – vagy hogy nevezzem. Ez akkor volt a leglátványosabb, amikor a hülye és unalmas szörnyek helyett a szint végi főellenféllel kardpárbajoztam. És bár azt sem tudtam a nagy kapkodásban, hogy mit csinálok, látványnak nagyon bejött a négy, körívekben röpködő penge látványa. A szavatosság szerintem kérdéses, mert ugyan itt nincs idő bealudni, és az első pálya teljesítése egy és negyed órámba került, de egyszer sem haltam meg, és a bambuszerdő rémei arcon veréséhez sem kellett megerőltetnek magam.



Devil May Cry, Shinobi, Ninja Gaiden… Ismerős címek? Ha igen, akkor a sor végére beírhatod nyugodtan a Bujingai-t is, mert az alapok nagyjából hasonlatosak. Adva van a hős, aki végigveri a gonoszok hordáit, gyűjti a pontokat és egyéb cuccokat, nyomja a kombókat meg a fizikát meghazudtoló mozdulatokat a megszámlálhatatlan ellenségekre. A japán vagy kínai stílust kedvelők adjanak az értékelőhöz még egy pontot nyugodtan! De, hogy miért egy mega a mentett játékállás…?

Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Én hét és fél pontot is megadtam volna neki – két évvel ezelőtt. Manapság egyszerűen nem veszi be a gyomrom ezeket a B kategóriás bunyós stuffokat az olyan nagyágyúk után, mint a Nam '67 vagy a Killzone. Szerintem az ilyen játékokat nem szabadna teljes árban adni. Ha a Halo 2 mondjuk 16 ezer, ezért 3 ezret szabadna kérni…

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

BAM! ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

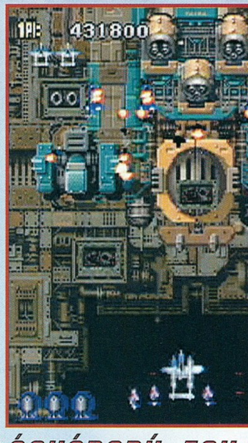
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1000KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ pörgős és lendületes harc, némi extrákkal
✕ nincs túl nagy történeti mélysége

6.5 pont







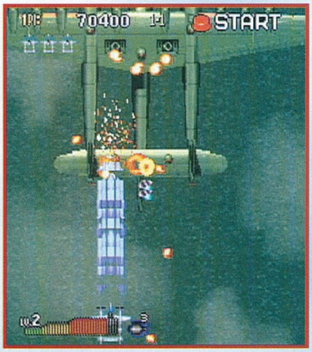
Az 1992-ben alapított, shooter-fejlesztésre szakosodott, tokiói székhelyű *Psikyo* elérkezettnek látta a pillanatot korábban már több platformon portolt, de eredetileg arcade masinákon megjelent programjaik újrakiadására, minek eredményeképpen a *Taito* oltalmazó szárnyai alatt igazi lövöldözős csemegéket dob piacra Japánban, az egyelőre három részre kalibrált Shooting Collection széria keretén belül. Vol. 1: Strikers 1945 I + II (1995 és 1997), Vol. 2: Sengoku Ace (1993) / Sengoku Blade – Sengoku Ace Episode II (1996), Vol. 3: Dragon Blaze (2000 – kakukktojás, nincs más átirata!) / Sol Divide – Sword of Darkness (1997). A játékot Európában a *Play It!* gondozza, **1945 I & II –The Arcade Games**-re átkeresztelve; a célgép a Sony fekete üdvöskéje. Nevezhetnénk ezt kissé meggondolatlan döntésnek is, tekintve, hogy az 1945 kettes epizódja a NeoGeo MVS és SEGA Saturn változatok mellett már Playstationön is lefutotta a maga köreit, igaz ott – kissé megtévesztően – szimplán csak 1945 cím alatt.

Beszéljünk akár az első részről, akár a folytatásról, a vertikálisan scrollozó shoot 'em-up a poszt második világháborús témaválasztás és a berepülhető korabeli japán, brit, germán és amerikai repülőgépek ellenére sem nevezhető komolynak. A földön, vízen, levegőben támadó többtucatnyi különböző ellenséges harci eszköz között félképernyős mechák, futurisztikus űreszközök és idegen lények is megtalálhatóak. A game laza hangvételét mindemellett mi sem bizonyítja jobban, minthogy a lövöldözős játékokban megszokott, az átlagember számára szinte követhetetlen lövedék- és robbanászáporban bonyolódó csatajelenetek megvívásának a helyszínéül bizony nem csak a Föld, hanem egy leginkább a Holdra emlékeztető égitest felszíne, később pedig egy űrbázis, illetve maga a világűr szolgál. Mint az a stílusbeli kreatúráktól joggal elvárható szürkeállomány a nulla felé konvergáló mennyiségben szükségeltetik, cserébe viszont a játékos minden egyes idegszálát pattanásig feszítő, reflexeit maximálisan próbára tevő játékmenet garantált. *Elviekben.*

II. VILÁGHÁBORÚ, EGY KICSIT MÁSKÉPP

A két részt egyszerre látom érdemesnek kitárgyalni, hisz számottevő eltérésre lényegében csupán a külalakot szemügyre véve bukkanhatunk. Már a kimondottan rusnya, pixeles copyright-szöveggel büszkélkedő, a két rész közötti elágazáshoz vezető címképernyőn is megcsodálhatjuk a kissé hanyag konverzióból adódó méretes fekete csíkokat, melyek természetesen a tiszta játéktér méretének a rovására mennek, a pusztításra kiéhezve azonban kénytelenek vagyunk szemet hunyni e szembetűnő, mindazonáltal bántó hiányosság felett.

A főmenü opciói háromféle megjelenítési módban – álló, fixen scrollozó; álló, de bizonyos mértékben hátrafelé is scrollozó, illetve fektetett – való indítást tesz lehetővé. Hét különféle, egymástól leginkább a saját és az ellenséges repülőgépek sérülékenységében, az ellenfelek tűzerejében, a későbbiekben említésre kerülő power-up és bomb kapszulák utánpótlásának a sűrűségében, emellett a játék sebességében eltérő nehézségi szint közül választhatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt, a Monkey-tól egészen a Very Hardig. Nem lövök le nagy poént, ha azt mondom, hogy feltétlenül a legnehezebben induljatok csatasorba, mert könnyebb fokozatokon a játék élettartama értékelhetetlenül rövid: a szavatosságnál szereplő közepest is csak a két részben megtalálható tizenkét repülőgéppel – P-38 Lighting, P-51 Mustang, Spit Fire Mk. VII, Messer Bf-109, Zero Fighter, Shinden J7 és ismételten P38 Lighting, F-5U Flying Pancake, Focke-Wulf Ta 152, Ki84 Hayate, J7W Shinden, DH98 Mosquito – való végigjátszás lehetőségének a fényében írtam oda.



A gépválasztásra szánt időlimit túlzottan rövid, nem csemegézhetünk nyugodt szívvel a vadászok között, ráadásul extra fegyverzeti beállítások sem foganatosíthatóak. Nincs más hátra tehát, mint előre. Egy rész nyolc – meglehetősen rövidke – pályaszakaszra került felosztásra, melyből az első négy mindkét epizód esetében random, az utolsó négy pedig fix sorrendben követi egymást. Arra azért előre készüljetek fel, hogy csak az első négy pályán folytatja a „continue" után a program a játékot közvetlenül az elhalálozás helyszínéről, a második félidőtől kezdődő – általam üdvözölt – nehezítésként az életek elvesztését követően az adott pályaszakasz elejéről indul újra a háború, és akkor még Psykio-ék finomak voltak és nőiesek. Ti akartatok lövöldözni, Ti akartatok *kihívást*... hangsúlyozom, ez a játék teljesíthető, ellenben a nemrég megjelent Gradius V című csodával.

Mint azt már említettem az induló fegyverzet fix, a különböző repülési tulajdonságokkal bíró vadászokat menet közben felszedhető bomb (B), illetőleg power-up (P) kapszulákkal lehet tuningolni. A bombák száma korlátozott, ezért melegen ajánlom, hogy ne szórjátok őket ész nélkül: a főellenségeknél nagyon jól jönnek, nem utolsó sorban pedig menekülést is jelentenek a reménytelen helyzetekben, hiszen ledobásukkor a repülőnk magasra szárnyal, vagy adott esetben légi támogatás formájában kaphatunk segítséget, részint pótolva a játékban egyébként nem megtalálható shieldek szerepkörét. A power-up kapszulák a gépünk, illetve a tűz gomb hosszan való nyomva tartásával segítségül hívható támogató gépeink (helper planes) tűzerejének a növelésére szolgálnak, összesen négy fokozatban. Ezeket a fokozatokat (melyeket a második részben külön sávon figyelemmel is lehet kísérni) nem csak növelni, hanem az ellenséges repülőkkel való ütközés által csökkenteni is lehet, de még mielőtt túlzott vehemenciával kezdenétek el kerülgetni a légi objektumokat hangsúlyozom, hogy mint azt már más hasonló shooterek esetében is tapasztalhattátok életvesztést csak a lövedékek becsapódása okoz. A pontozási rendszer szempontjából fontos egyetlen extra dolgot, az aranyrudakat még nem említettem, egyes földi objektumok megsemmisítése esetén szólíthatjuk őket magunkhoz.



A játékot kívülről nézve értelemszerűen a kilencvenes évek közepén járunk, az audiovizuális színvonal pedig ennek megfelelő. Semmiféle extrára, feljavításra ne tessék számítani, egy rángatásoktól mentes, jól játszható, a szélesvásznú játéktértől eltekintve tisztességes konverzió ez, semmi több. Az analóg kar használatának, illetve a rekordjaim memóriakártyára való mentésének a lehetőségét azért el tudtam volna viselni, azzal viszont, hogy relatíve könnyű és mindemellett kimondottan rövid a program nincs mit tenni, az eredeti is ilyen volt. Kötelező vétel! (**Rajongóknak. Martin**)



[D a e]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Nem véletlenül írtam oda Dae tesztjének végére, hogy „rajongóknak". Ezek a klasszikus, 2D-s játéktermi shooterek, ha bevalljuk, ha nem, a mostani, „next-gen" – PS2-n, Xbox-on és GC-n nevelkedett – konzolos srácok számára már semmilyen értéket sem képviselnek. Mondhatjuk, hogy az idejük *lejárt*. Ezeket már csak az a harmincas korosztály értékeli, akik zsebpénzük nagy részét arcade gépekbe szórták. Oké, esetleg egy maroknyi rajongó akad a fiatalabbak között is...

STRIKERS 1945 I&II – THE ARCADE GAMES

PSYKIO / PLAY IT!

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányitó (dual shock)

✔ shooter!
× nincs mentési lehetőség, analóg kar használatának hiánya, lehetne nehezebb és hosszabb

6.5 pont


PlayStation 2
Casino Challenge
Road Trip Adventure
International Snooker Championship
Pinball
Seek and Destroy
Underworld
The Eternal War
GrooveRider
Slot Car Racing
Cel Damage Overdrive
play it
Chess Challenger
International Pool Championship
Motorsiege
Warriors of Primetime





CELL SHADED CSAPÁS

Megszámlálhatatlanul sok kínai és amerikai filmszerep után Jackie Chan ismét úgy döntött, hogy belekóstol a játékipar fanyar ízű világába, és főszerepet vállal egy újabb játékban, hiszen ne felejtsük el, hogy korábban is volt neki egy hasonló próbálkozása a Playstation 1-es, Jackie Chan Stuntmasterrel. A játék kellemes darab volt, keveréke az ügyességi és a verekedős stílusnak, emlékszem, hogy a tesztelés előjoga is az enyém volt, talán ezért kaptam ismét én a soron következő JC játékot is. Az új JC game jócskán átalakult az elődhöz képest: stílusos cell shaded grafikával próbálja meg lenyűgözni a játékososokat, és egyéb játékmenetbeli újításokat is eszközöltek, hogy csak a leglényegesebbet említsem meg: ezúttal már teljesen háromdében, szabadon mászkálhatunk, nem vagyunk tehát a kétdimenziós korlátok közé szorítva.

A nyelvválasztás után jópofa főmenübe kerülünk, ahol az alapbeállításokon túl már csak az új játék kezdésének lehetősége marad számunkra, hacsak valaki nem varázsolt egy mentett állást a memóriakártyánkra, ebben az esetben ugyanis a gép felajánlja még az állásfolytatás lehetőségét is.

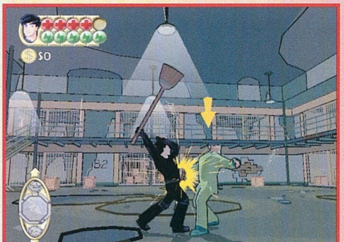
A zsíros introban ügyesen vannak keverve a cell shadinges jelentek, a Jackie valódi videó bejátszásaival. Megtudhatjuk, hogy hajdanán nyolc hatalmas démont győztek le a chi energiától duzzadó legendás halhatatlan harcosok, és zárták el őket a világ elől. Ezeket a démonokat próbálja most újra feléleszteni a válogatott harcművészekből, és mesterbűnözőkből álló bűnszövetkezet, a Sötét Kéz. Szerencsére Jackie nagybátyja ismeri az ősi legendákat, és azt is tudja, miként lehet ismét legyőzni a démonokat: különleges hatalommal birtokában lévő talizmánokkal. A feladat tehát adott. Begyűjteni a talizmánokat, még mielőtt a Sötét Kéz rátehetné sötét kezét, és megakadályozni őket, hogy ismét életre hívják a démonokat.

A game egyébként nem túl sok eredeti vonást vonultat fel: úgy is fogalmazhatnánk, hogy innen-onnan összelopkodott, átdolgozott ötletekkel operál elejétől a végéig. A játékmenet például nagyban hajaz a Zelda játékokra. Mert, ha épp nem San Fransiscoban van dolgunk – ahol egyébként a nagybátyánk régiség kereskedése is található, és ez egyébként egyben az otthonunk is –, akkor bizony nagyon is Zeldás dungeonökben kell Indiana Jones-t játszanunk. San Francisco egyébként több kerületből áll, és ezek között a térképen váltogathatunk, jobban mondva, ha elhagynánk valamelyiket, beugrik a térkép képernyő, és mi magunk választhatjuk meg az úti célunkat. (Persze ne gondoljunk GTA nagyságú városrészekre, néhány utcasarok, és kereszteződés az egész.) Ettől függetlenül ezeken a zsebkendőnyi helyszíneken is találhatunk érdekességeket: van itt aukciós ház, ahol a Zeldához hasonlóan licitálhatunk, ezúttal persze régiségekre, itt található Section 13-as ügynökség főhadiszállása, de van egy játékterem is, ahol a FFVIII-hoz hasonlóan egy kártyajátékot játszhatunk. Ezt később más szereplőkkel is megtehetjük: kártyázhatunk például a kishúgunkkal Jadedel az Alcatrazban, de egyéb figurák is szívesen ütik el az időt egy kis blatzveréssel. Kártyákat egyébként nem csak nyerni lehet, de a különféle tárgyakból is kiverhetjük őket, csakúgy, mint élet és varázserőt – ami szintén egy újabb lopás a Zeldából. (Megemlítek még egy példát: a japán helyszínen lehetőségünk van horgászversenyben is részt venni – akárcsak a Zeldában.) A dungeonök, hasonlóan a Zeldához, szintén ügyesség feladatokat és harcokat rejtenek, csak sokkal egyszerűbb kivitelezésben: sem az ügyességünk, sem a harctudásunk nem lesz próbára téve a játék alatt, mivel az ügyességi részek pofon egyszerűek, a harcok pedig nagyon könnyűek. Szakadékokat kell átugranunk, falakon kell mászkálnunk, kapcsolókat keresgélnünk, szóval csupa egyszerű dolog. A cél természetesen, hogy minden helyszínen megtaláljuk a talizmánokat, amik megszerzésével új, speciális tulajdonságokra tehetünk szert. Az egyikkel duplát ugorhatunk, a másikkal gyorsabban futhatunk, nagyobbat üthetünk, de lesznek azért majd ötletesebbek is, mint például a tükörteleportos, vagy a rossz és jó énünket kettéválasztó. Szerencsére sok mini-feladata is vár ránk a pályák között, ilyen például, amikor a pankrátort kell legyőznünk Mexikóban, de ugyanígy megemlíthetném a rengeteg Eye-Toy-os mini-feladatot is, és persze vannak főellenfél fightok is.





Magától értetődő, hogy egy Jackie Chan játékból a humor sem maradhatott ki: sok-sok poén, beszólás színesíti az egyébként sem unalmas történetet, és a változatos helyszíneket. Jackie egyébként számtalan mozdulatot tud: rúg, üt, ugrik, kapaszkodik, mászik, tárgyakat, fegyvereket tud magához szólítani, és ha valahol megjelenik a feje fölött a felkiáltójel, ott biztosak lehetünk abban, hogy az akciógombot kell használnunk.



A játék grafikája nagyon az új Zelda megjelenítését koppintja, talán egy kicsit még Viewtiful Joe-s beütése is van (ami egyébként annyira Gamecube exkluzív játék, hogy már ki is jött Playstation 2-re, he-he). Mint már mondottam cell shadinges, de nem ám „béna" rajzfilmes hatású, hanem a stílusos, egyedibb halmazból került ki: *egyszerű*, de mégis *hatásos*. Az is nagyon tetszett, hogy sok helyen a színek átlógnak a vonalakon, így keltve olyan laza hatást, mintha a készítők hanyag munkát végeztek volna – pedig nem. Bár, ha nagyon szidni akarnám őket, akkor leírhatnám, hogy a játék állandóan fagy, és a videó bejátszások akadoznak, sok helyen a semmiben is fel lehet akadni, vagy bele lehet ragadni valamibe, vagy épp a hang és a zene hallgatott el. De nem írom le (hopp, már leírtam :), mert ez csak egy „gyári Sony-s" tesztverzió, és ezeket a hibákat biztosan kijavítják a bolti változat megjelenéséig. Akkor pedig egy egész kellemes küllemű, és szolid játékmenetű, „ezt már láttam valahol" érzést keltő játékot kapunk majd kézhez.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tetszett nekem a játék, de nem úgy, ahogy egy Shellshock vagy egy Killzone tetszik. Azért bejövős, mert ez olyan tipikus „tinijáték", amit bátran lehet ajánlani, amikor a felkészületlen vásárló betér egy 576 Shopba, és bemondja a nagy aduászt: „Tudna adni valami erőszakmenteset egy 12 éves gyereknek?"... Szórakoztató, könnyed, és a rengeteg minijátéknak köszönhetően nagyon változatos!



JACKIE CHAN ADVENTURES

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (352KB)
analóg irányító (dual shock), eyetoy

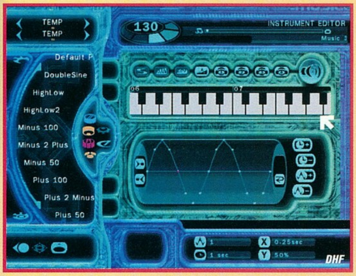
✔ jackie chan filing
× kicsit azért lehetne bonyolultabb

7.5 pont


A PLAYSTATION 2 ÉS AZ 576 KONZOL KÖZÖS AJÁNDÉKA
A CSATÁBAN MEGFÁRADT HARCOSOKNAK
KILLZONE™
FRISSÍTŐ
HIÁNYZIK A FRISSÍTŐD?
KÉRDEZD AZ ÚJSÁGÁRUST,
VAGY HÍVJ MINKET!
369-26-86
VÉRES TŰZHARCOK UTÁN A KATONA LEGNAGYOBB ELLENSÉGE A FÁRADTSÁG.
HA GYENGÉNEK ÉS KIÉGETTNEK ÉRZED MAGAD, AZ OCTANE HARCI FRISSÍTŐJÉVEL HELYREÁLLÍTHATOD
FIZIKAI ÉS MENTÁLIS ÁLLAPOTOD.
A FRISSÍTŐT ARCBŐRÖDÖN ÉS NYAKADON HASZNÁLHATOD. CSAK KÜLSŐLEG!
VIGYÁZZ, SZEMBE NE KERÜLJÖN!



ZENEI JÁTÉKOK VOL. 02. TALPONÁLLÓALÁVALÓ (© BY BËLGA)



PLAY

Üdvözlet mindenkinek a zenei játékok tesztelésének második körében! Ha még emlékeztek jó múltkoriban – úgy februárban – elsősorban a reflexeinket, másodsorban pedig a hangszálainkat próba elé állító négy játék, a Dance UK, a Dancing Stage Fever, a Pop Idol és a Karaoke Revolution állt rajthoz egy kétoldalas tesztben való közös megmérettetés erejéig. Éles verseny volt, nem mondom, mert a programok bármely aspektusait tekintetbe véve kiegyenlített mezőny egyes résztvevői bár játékmenetüket tekintve észrevehetően egy tőről származtak, mégis külön-külön is fel tudtak mutatni egy-egy a többi alkotástól eltérő ha nem is újítást, de valamilyen szempontból kiemelkedőnek mondható megvalósítási formulát, amely a pontozás során nem könnyítette meg a feladatomat.

Ellentétben az előző négyessel most nem ügyességünket, hanem zeneelméleti és zeneszerkesztési képességünket, tehetségünket vagy éppen tehetségtelenségünket kamatoztathatjuk három „lassú víz" játékmenetű, mégis szórakoztató programban. Érdemes volt őket tüzetesebben szemügyre vennem, mert az igaz, hogy messze nem hip-hop, trance, dance, rap, groove, house stílusokban mozgok, és azt sem mondhatom el magamról, hogy a Digital Hitz Factory-ben fellelhető nu-metal bármennyire is közel áll hozzám (except Deftones, Korn és SOAD), mégis betekintést nyerhettem ezen zenék létrehozásának egyszerűnek tűnő, de korántsem könnyű folyamatába.

DJ: DECKS & FX

Érdekes aktualitását adja jelen teszt írásának az az egyik kollégámmal pár nappal ezelőtt elvi síkon lebokszolt eszmefuttatásunk, melynek elindítója a „Zenészek-e a DJ-k?" kérdés volt. Abban állapodtunk meg, hogy még ha nem is tekinthetjük őket a szó klasszikus értelmében vett hangszeres zenészeknek, de – ha lehet így fogalmaznom – munkájukhoz kétségkívül szükségeltetik sok olyan dolog (mint például jó ritmusérzék, jó hallás, különféle zenei stílusok beható ismerete), melyek vitathatatlanná teszik a tényt, hogy nem állhat be bárki csak úgy a keverőpult mögé. Főleg nem azzal a szöveggel, mint azt pár dilettánstól már halottam, hogy „no ezt bárki megcsinálja". Butaság. Butaság ez kérem szépen, amiről ezennel a PS2 tulajok maguk is megbizonyosodhatnak a *Relentness* új DJ pult szimulátorának köszönhetően.

A Tutorial mindent elárul a játék bonyolultsági fokáról: a hat szegmensre osztott pult egyes elemeinek a funkcióit különálló négy oldalas cikkben sem tudnám kivesézni, ezért csak címszavakban fussuk át. A pult jobb és bal oldalán helyezkedik el a két állítható lejátszási sebességű *DJ lemezjátszó*, melyekre a főmenüben fellelhető *record box* alatt testre szabható accapella, instrumental, percussion és vocal könyvtárakból választhatunk egymástól eltérő BPM-es zenei alapokat; ezeket természetesen szinkronizálhatjuk, egyes részeiket loopolhatjuk. A lejátszókat egymáshoz képest is vezérelhetjük, programozhatjuk (pl. jobb oldali deck automatikus lelassulás, stop vagy fade out, ha a bal oldalit elindítjuk). Középen egy egyszerű *channel mixer* mély-, közép- és magas equalizerrel, felette *sampler*, mellyel a menet közben rögzített mintákkal operálhatunk. A jobb felső sarokban loops, természetesen szintén külön könyvtáranként csoportosított ismétlődő hangminták garmadájával, a túloldalon *effects unit* valósidejű phaser, flanger, autopan, hipass és lopass egységekkel.

A roppant ízléses kivitelezésű, teljesen 3D pult használata mondhatni egész embert kíván, de nem csak azért, mert a két lemezjátszó, a sampler és a loops csatornáinak együttes keverése már eleve teljes odafigyelést feltételez, hanem mert egy igazán jó DJ a bevezetőben már említett tulajdonságok mellett egyfajta zenei-esztétikai érzékkel is kell, hogy rendelkezzen. A hangminták és zenerészletek pontos és szakszerű, nem utolsó sorban pedig valódi audio-élményként értékelhető, azaz élvezhető egymásra illesztése ismétlem: *nem egyszerű feladat.*

Az USB headsetet mix-kontrollként felhasználva *Party* és *Pro* módban bizonyíthatjuk tudásunkat, a megfáradt DJ-t mintegy autopilotként Resident DJ helyettesítheti. Külön menüpontként elszeparált stúdióban nyílik lehetőség mixek rögzítésére, melyekből akár önálló, egész estés programot is össze lehet állítani a Playlists menünek köszönhetően.

Érdekes, kellően összetett, de nyilvánvalóan a zenei programokon, mint rétegjátékokon belül is egyfajta szigetet, oldalágat képviselő alkotás a **DJ: Decks & FX**. A kellő nyitottság és türelem mellett mindenekelőtt idő szükségeltetik ehhez az egyértelműen innovatív game megismeréséhez. Nem merem mindenkinek nyugodt szívvel ajánlani.

FUNK MASTER FLEX'S DIGITAL HITZ FACTORY

A New Yorki illetőségű hip-hop veterán DJ / rádiós műsorvezető adta a nevét a *Jester Interactive* új(nak tűnő) fejlesztéséhez, melyet az *XS Games* karolt fel, mint kiadó. Nem hiszem, hogy a program piacra kerülésének napja előtti órákban tucatszám fognak táborozni a játékra kiéhezett türelmetlen gamerek a boltok bejáratainál, mert ha azt írtam, hogy a DJ: Decks & FX egy a zenei játékokon belül is csak egy kis réteget megszólító alkotás, akkor ez jelen produktumra hatványozottan igaz.

Szemfüles olvasóink a képek alapján észrevehetik, hogy tavaly októberi számunkban már megjelent a játék recenziója, igaz az európai verzióé, ami Music 3000 néven futott. A névváltás az amerikai megjelenésnek köszönhető csupán és igaz lényegi változtatás nincs a játékban, mégis pár mondat erejéig érdemesnek látom, hogy foglalkozzunk vele, hisz akkori cikkemre egyik kedves olvasónk, Fülöp Zsolt reflektált anno.

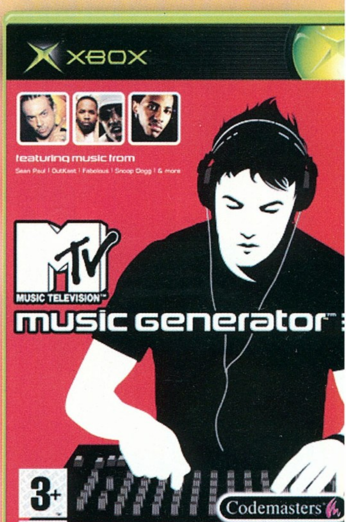
Be kellett látnom, hogy Zsoltnak igaza volt. *Részben.* A nu-metal, garage, hiphop, indie, pop és trance zenés klipek létrehozására is alkalmas, a tutorial kivesézése után is meglehetősen bonyolultnak tűnő kezelőfelületű játékot bizony *nem az átlag gamer számára találták ki.* Olyan srácok játékszere lehet ez, akik anyagi lehetőségeikre tekintettel nem engedhetik meg maguknak komolyabb pult otthoni összeállítását. Igen ám, de az én meglátásom az, hogy a program által nyújtott lehetőségeket személyi számítógépeken már rég megjelent alkalmazások használatával sokkal jobban ki lehet aknázni. Persze ha valakinek se pultja, se PC-je, akkor ez a megoldás, de ez hogy mást ne mondjak eléggé *valószínűtlen...*

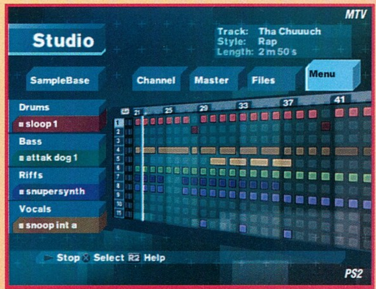
Továbbra is dicséretesnek tartom a hangminták nagy számát (a minőségükkel még mindig nem tudtam megbékélni), az effektek relatíve sokszínűségét, a külön megvásárolható adapterrel vagy USB headsettel való mintavételezés lehetőségét. David Whittaker Úrnak a minták elkészítésénél való közreműködése már csak a patinás név miatt is emeli valamelyest a produktum – ha nem is élvezeti, de – eszmei értékét, ellenben nem vagyok benne biztos, hogy ez lesz az a progi, amelyre mint közreműködő a legbüszkébb lesz a pályafutása során.

Nem akarok senkit sem elijeszteni a **Digital Hitz Factory** kipróbálásától, mert könnyen meglehet, hogy valaki több fantáziát lát benne, mint én, de fogadni mernék rá, hogy a jelen cikk három tesztalanyát egymás mellé téve Ti is belátnátok: valamelyest kevésbé jól sikerült game ez, mint társai.

MTV MUSIC GENERATOR 3: THIS IS THE REMIX

Valahogy mindig kimaradt az életemből a stílusán belül talán kissé túlzott mértékben









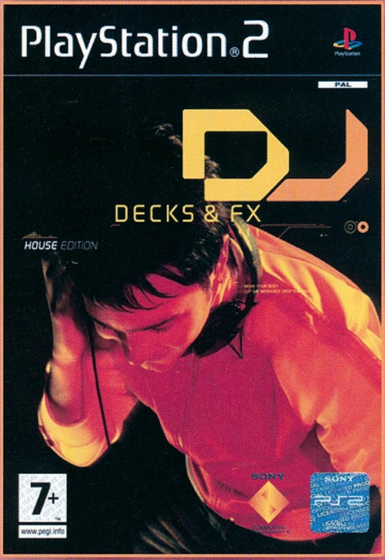


hype-olt, de a számomra mérvadó nyomtatott és online médiákban kiegyensúlyozott, azaz se nem túl jó, se nem túl rossz eredménnyel szereplő MTV Music Generator, mely eredetileg Playstationre, később felturbózva pedig személyi számítógépekre jelent meg. Hiába tart a sorozat a harmadik részénél és hiába is próbáltam a túlélőknek kijáró tisztelettel, előítéletek nélkül hozzáállni, mégis baljós érzésekkel kezdtem el a program elemzését. Az első két tesztalany erősségeinek az előzetes ismeretében végül be kellett látnom, hogy az MTV MG3 az előzőektől eltérő, sőt merőben más irányból közelíti meg a DJ és a remix témakört, amely megközelítés nem feltétlenül a szimuláció mélységében csúcsosodik ki.

Ismert előadók, mint például Snoop Dogg, Carl Cox, OutKast, The Ones, Sean Paul zeneszámait alakíthatjuk át ízlésünknek, beállítottságunknak és hangulatunknak megfelelően sokszor a felismerhetetlenségig eltorzítva a ritmusokat és dallamokat, adott esetben akár teljesen megváltoztatva azok eredeti karakterét. Nem kérdés, hogy teljesen új saját nóták kreálásának is adott a lehetősége. A kellően összetett és opciókban gazdag irányítófelület mint azt már megszokhattátok jelen esetben sem hiányozhat, meg kell jegyeznem ugyanakkor, hogy a kezelése kissé (nagyon) nehézkes. Szerencsére a Help menü szokatlanul informatív.

A dob, basszus, riff és vokál sávok mixeinek az alakítgatásánál vagy elkészítésénél több mint dicséretes méretű, több ezer darabból álló riff-adatbázisból csemegézhetünk, hogy az egyes hangszerek mintáinak a tömkelegéről ne is beszéljek. A sávokat egyenként formára szabhatjuk; az erre hivatott funkciójú kezelőfelület használatát leginkább a sokatok által jól ismert PC-s MOD, illetve MIDI szerkesztők alkalmazásához tudnám hasonlítani. Van itt hangminta vágás (wave editor), külön „vágóhelyiség", riffszerkesztő, millió egyéb opció. Ha már az előbbiekben PC-t említettünk: a program kompatibilis a MIDI billentyűzetekkel, jelentősen megkönnyítve ezzel a sávok feljátszását és átalakítását. Továbbmegyek: a kész produktumokat, melyeket a playlistben látványos képi effektek kíséretében visszajátszhatunk MP3 formátumban a számítógépeinkre is lementhetjük!

A játék Xbox és PS2 változata azt kell mondjam, hogy észrevehető különbség nélkül hajszálra ugyanazt az átlagnál egy fokkal talán gyengébb grafikai nívót tudja csak felmutatni, amit szerencsére a program lényege, a remixek készítésének rendkívül szerteágazó lehetőségei bőségesen képesek kárpótolni. Kár, hogy a kezelés nehézkes.



STOP

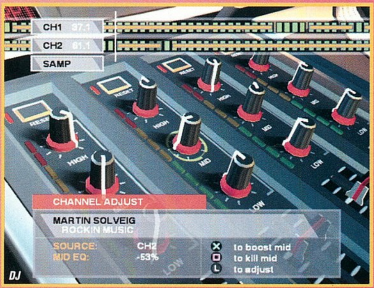
Nem mondom azt, hogy a második fordulóban valamivel is kisebb fába vágtam a fejszémet, mert megint csak kiélezett, vérre menő versengésnek voltam szemtanúja. Vizuális szempontból kétségkívül *messze a legtöbbet nyújtó alkotás* a leginkább keverőpult szimulátornak nevezhető SCEE / Relentless Software kreáció, a DJ: Decks & FX. Segítségével alapfokú elméleti és gyakorlati betekintést nyerhetünk a lemezlovasok tevékenységébe.

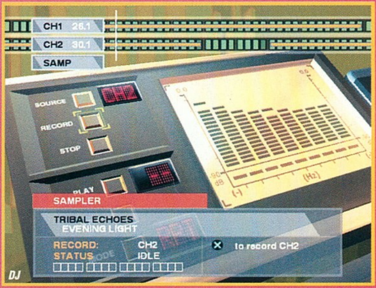
A Funk Master Flex nevével fémjelzett Digital Hitz Factory az XS Games / Jester Interactive jóvoltából szerezhet örömet a – figyelem! – *zeneszerkesztésben már jártas gamerek szűk körének.* Kezdőknek semmi esetre sem javallott az áttekinthetetlen kezelőfelületű, irányítási hiányosságokkal – pontosabban nehézségekkel – „megáldott" program használata, mert a szűkszavú helpnek köszönhetően több meló van a betanulásával és az opciók / beállítások kikísérletezésével, mint amennyi örömet a zenék megszerkesztése okozhat. A legkiemelkedőbb hangminta-adatbázissal rendelkezik, de azt külön megvásárolható mikrofon vagy USB headset alkalmazásával bővíteni is lehet.

A Codemasters / Mix Max-féle MTV Music Generator 3: This is the Remix-nek a két vetélytárs mellett nem kell szégyenkeznie. Bár az általam eddig ismert zenei játékok közül az egyik legpuritánabb és legbonyolultabb kezelőfelülettel megáldott, mondhatni csúnyácska alkotásról van szó, mégis az okosan felépített, állítgatási lehetőségekben gazdag, „pepecselős" játékmenetnek is van egyfajta perverz varázsa. Arról nem is beszélve, hogy a kód MIDI billentyűzettel is kooperál, a végeredményt pedig PC-n is eltárolhatjuk.

Ennyi lett volna szeptemberi zenei összeállításunk. Ha hirtelen választanom kellene, akkor a DJ: Decks & FX-et tudnám javasolni kipróbálásra, mert túl azon, hogy pazar vizuális csemege, egyúttal alapfokú DJ oktató tanfolyamként sem utolsó. Jó szórakozást!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp





MARTIN BELESZÓL!

Habár Dae pontozásával ez esetben nem értek egyet, mégsem javítottam bele az értékelőkbe, mert a magyar gamerek pénztárcáját ismerve kell, hogy felállítsunk egy képzeletbeli rangsort. Nem mondhatjuk azt, hogy „vedd meg mind a hármat, mert mind jó". Aki kifejezetten az ilyen stuffokra bukik, gondolom úgyis beszerzi mindhármat. Az „érdeklődőknek" én is Decks & FX-et ajánlanám, mert talán ezzel lehet a legegyszerűbben, leggyorsabban és legszórakoztatóbban a leginkább tetszetős eredményt produkálni.

DJ: DECKS & FX

SCEE / RELENTLESS SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1000KB)
analóg irányító (dual shock), ubs headset

✔ aprólékos dj szimuláció
× időigényes szimulátor, érzék nélkül mit sem ér

8 pont

FUNK MASTER FLEX'S DIGITAL HITZ FACTORY

XS GAMES / JESTER INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (29KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ whittaker keze nyoma
× csak profiknak

5 pont

MTV MUSIC GENERATOR 3: THIS IS THE REMIX

CODEMASTERS / MIX MAX
X, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (427KB), 3 blokk
analóg irányító (dual shock)

✔ sokrétű
× de nehézkes

XBOX PS2
6 pont

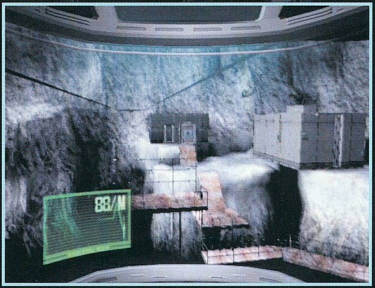




Nos, elöljáróban csak annyit, hogy Dzson szereti az intellektuális játékokat. Elvan ő mondjuk egy shoot 'em-uppal is, reflex szinten lövöldözve a szivató algoritmussal képernyőre rajzó alien létformákat, de ahhoz képest, hogy régen mennyi „gondolkodtató" játék volt – a Zak McCrackentől a Gabriel Knightig, vagy a Monkey Islandokig –, manapság a játékgyártók a Fast Food mintájára bevezették a Fast Game fogalmát is. Megveszed, hazaviszed, két nap alatt izomból végignyomod, azt' annyi. Jó, ez eléggé egyénfüggő, mert van, aki easy-n egy hétig szenved vele, más pedig hard fokozaton egy hétvége alatt letudja.

Emiatt nem tartom egyébként 100%-osnak a szavatosság kifejezést sem, de Martin és Stil valamit félreérthettek múltkor, mert én nem az utóérzésre mondom ezt... Egy játékra az ember nem gondol utólag, ez tényleg hülyeség. Esetleg, ha nagyon nagyot ütött, mint például az FF7, akkor előveszi és megint végigtolja, keresi a titkokat. A szavatosság nálam azt jelenti, mennyi motivációm van nyomni a stuffot, mennyi idő alatt unom meg, vagy kezd egyhangúvá és érdektelenné válni (ez a *játékosra gyakorolt hatás* mértéke, ahogy Stiletto mondta). A Martin-féle megfogalmazás szerint pedig az, hogy mennyi idő alatt játssza végig – ha jól értelmeztem a Riddick cikkben. Ezt viszont csak úgy lehetne megállapitani, hogy minden játékot végigjátszok, még a féloldalasakat is, de akkor még mindig ott van a nehézségi fok és az esetleges extrák módosító hatása – tehát hogy nekiül-e a gamer láncfűrésszel gyilkolni a monstereket a Silent Hill 2-ben, vagy végigveri Drizzittel a BG: DA2-t, ha megnyerte a sötét elfet, de mondhatnám a több lehetséges megnyeréssel rendelkező cuccokat is. *Kiválót* nálam csak az kap, ha a munkából úgy sietek haza, hogy már alig várom a jellegzetes kék led fényének kigyulladását a PS2-n miatta, vagy képes vagyok elhalasztani érte egy Spongyabob vagy Spaced Out részt a rajzfilmcsatornákon. A *jó* szavatosságú játékot szívesen nyüstölöm és örömöm is telik benne, a *közepest* viszont valószínűleg a teszten kívül nem raknám be a gépbe hosszútávon, nem is beszélve az ez alatti vacakokról. **(Kevered a Hangulatot a Szavatossággal, de mindegy... Remélem azért Gizikét a gőzekével nem annyira... Martin :)**

Na, gondolom most mindenki egyből az értékelő kockát nézte meg, ami most nekem csak egy *közepest* ér, mert kissé több motiváció és fordulat kellene a cselekménybe, de a „Martin ranglista" szerint *jó*, mivel összesen kicsivel több, mint 15 óra kellett a végkifejlet eléréséhez, ami napi 4 óra játékot nézve is majdnem négy nap elfoglaltságot jelent. Oké, ez nevetségesen kevés bármelyik Final Fantasy-hoz mérten, de az **Echo Night – Beyond** nem az a kategória. Aki játszott az előző két résszel PS1-en, az már tudja, hogy nagyjából mire számíthat. Az első EN is jó kis feladatmegoldós stuff volt, csak elég könnyű és meglehetősen rövid is, olyan öt óra játékidővel, viszont egész kellemes grafikával tálalva (kísértethajó rulez). A második rész pedig egy régi kastélyban játszódott, ahol a főhős (a protagonista szóról nekem mindig valami csúnya betegség jut az eszembe) eltűnt kedvesét kutatta. A fő játékmenet mindkettőben ugyanaz volt, mint a mostani részben, vagyis szellemeket kellett felszabadítani úgy, hogy el kellett vinni nekik valamiféle tárgyat... na de erről úgyis bővebben írok rögvest.





SOLARIS

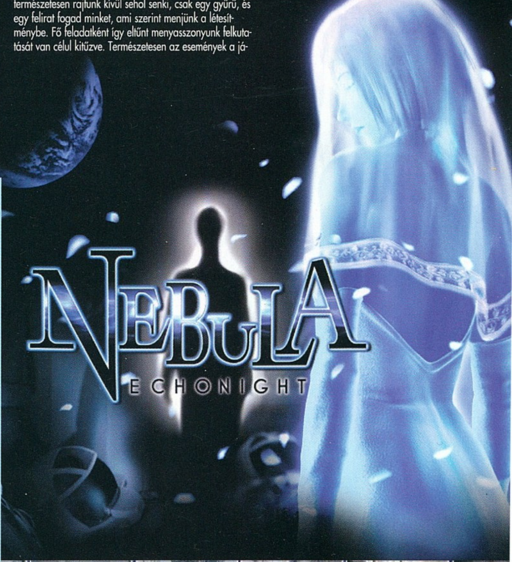
A játékot úgy adta oda mindenható urunk, Martin, hogy *Solaris* feelinget vélt benne felfedezni, ami Stanislaw Lem remek könyvét ismerve jó előjelnek tűnt (kedvencem tőle az *Éden*, még gyermekkoromból). Aki szereti az elgondolkodtató sci-fi olvasmányokat, az olvasgassa vagy nézze meg a filmet. A régi Galaktikákban szinte csak ilyenek voltak novella formában, akárcsak a Roburban (ha jól emlékszem a nevére), ami ugyanolyan kiadvány volt, csak a fiatalabb korosztálynak. Mint ebből – és az introból is – kitűnik, az aktuális szellemesdi a jövőben játszódik, még pontosabban a holdon, egy űrbázison. A bevezető filmecske igen szép és hangulatos, megfelelő aláfestő zenével elkészítve. Egy vélhetőleg menyasszonyi ruhát viselő lány sodródik az űrben, egy koporsó-forma dobozban. Alant a holdbázis látható később, és egy űrsikló roncsa, ami szemlátomást kényszerleszállást hajtott végre, mert félig belefúródott a bázis egyik falába. Pár holdjáró tűnik fel, s a bennük utazó szkafanderes alakok elkezdik a komplexum bejárását. Mindent por takar, a folyosók kihaltak, látszólag régen használták a rendszereket utoljára. Ekkor egyikük meglát valamit egy nyíló ajtóban, és odarohan, a többiek követik. A koporsóban látott lány áll ott! Az alak lassan mozdul, de ezt már az sok darabra törő sisaküveg képében látjuk. A másik két űrruhás egy konzolt vizsgálgat valahol máshol, amikor egy sötét sziluett tűnik elő mögöttük, aminek a megjelenése természetesen halált hoz nekik. Egyre több szellem tűnik fel, és utolsó társuk is menekül már, de amikor eléri a szabadulást jelentő ajtót, lassan összeesik. Ruhájából egy sötét alak emelkedik ki, hogy a bázis fő termében feltűnő, rég halott emberek kísértetiesen áttetsző szellemeihez csatlakozva ő is a ragyogó, otthont jelentő Földet bámulja a hatalmas tetőablakon át.

A KALAND

Ebben a siklóban kezdődik kalandunk, ahol Claudiával, a menyasszonyunkkal utaztunk, amikor hirtelen valami történt, és a jármű a holdba csapódott. Lassan ébredezünk, természetesen rajtunk kívül sehol senki, csak egy gyűrű, és egy felirat fogad minket, ami szerint menjünk a létesítménybe. Fő feladatként így eltűnt menyasszonyunk felkutatását van célul kitűzve. Természetesen az események a játék előrehaladtával fognak kiteljesedni, és fokozatosan rájövünk, hogy mik is állnak az történések hátterében. Ez az átfogó történet viszont kissé soványka, mondjuk egy Silent Hillel összevetve. Persze nemcsak a bonyolultságát tekintve: inkább olyan, mintha valami lelkes amatőr írta volna, olyan két nap alatt. Kidolgozatlan, lapos, alig ad valami infót a szereplőkről – pedig egy jó story alapvető eleme a karakterek felépítése. A vége pedig nem adja meg a várva várt beteljesülést, mert olyan, mintha a játék közepén jönne el a Game Over. Jó, vannak titkok és rejtélyek, de ezek is úgy oldódnak meg, mintha egy krimiben simán odamenne a gyilkos a nyomozóhoz és bevallana mindent. Hogy is mondjam, nincsenek meg benne azok *csúcspontok*, amik lökést adnak és tovább viszik a játékot, amiknek a felderítését szinte várja a gamer és ezen filozofálva nyomja a kontrolleren az előre haladás gombját. Ha kemény akarnék lenni, azt mondanám, hogy a Beyond unalmas lesz egy idő után ebből a szempontból.

A játékmenet azért már kicsit jobb, mivel a megfelelő tárgyak felkutatása némileg leköti a játékost, de ezek





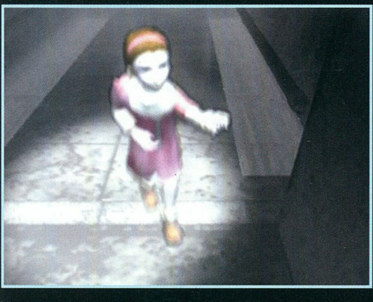






nagyrészt túl egyértelműek, kivéve pár olyan eldugott cuccot, amiért háromszor jártam be az addig felderített helyeket. Sok olyan tárgy is van, amit a közelben kell felhasználni, bár ennek örülök, mert utálom az olyan adventúrásokat, ahol azzal nyújtják meg a játékidőt, hogy egy ajtó kulcsának megtalálásához és használatához kétszer át kell menni az egész térképen. A logikai feladatok sem vertek a földhöz, mert csak egy akasztott meg, de az nagyon, ugyanis semmiféle utalást nem találtam egy jelszó megfejtéséhez. Ezek a kínlódások sajnos beleszámolandók a teljes játékidőbe, de ez még nem is





olyan nagy baj, hiszen legalább van min elmélkedi a játékosnak. Viszont az idő legnagyobb részét az emészti fel, hogy mivel űrruhában vagyunk, a haladásunk még futva is olyan gyors, mint más FPS-ekben az *óvatos gyaloglás*. Sőt, a holdfelszínen, ahol még mesterséges gravitáció sincs, ez lecsökken nagyjából a *meztelen csiga tempójára*! Még jó, hogy kint nem kell annyit mászkálni, mert még mindig a game közepe felé tartanék... Oké, mondjuk ez reális, mert a Hold gravitációjánál ha hirtelenkedünk, akkor hamar négy öt méteres magasságban találjuk magunkat, és onnan az esés is nagyobb a gyorsulás miatt, mert szabadesési törvény mindenhol létezik, ahol tömegvonzás van. Ennek megfelelően csínján kellett bánnom a futás gombbal, ami ott az ugrálást jelentette, olyan négy méteres léptékben, ugyanis található pár kellemetlenül mély hasadék is, amibe beleesve tölthetjük is vissza a legutóbbi mentést. Sőt, egy tárgyat úgy kellett megszereznem, hogy egy mozgó, csilleszerű szállítóeszközről át kellett ugrani egy másikra, majd arról egy platformra, és bár csak egyszer estem le, a csiga tempó miatt kellett vagy 10 perc, mire újra felmásztam a save helytől a kezdőpontra.

MARTIN BELESZÓL!

Azt a Solaris dolgot nem véletlenül mondtam a Dzsonnak. Én a játék első kipróbálásakor kajak majdnem bealudtam, ugyanúgy, mit a szóban forgó filmen, melyben vannak olyan részek, ahol 10 percig totál nem történik SEMMI. Persze a hozzáértők azt mondták, hogy pont ez adta meg a film lényegét... Szóval nem egy ideges játék ez, és hiába érdekes, ha 10 gamerből 9 sikítva vágná ki a gépéből. Egy dolog biztos: mocskos komoly nyomasztó érzést sikerült megalkotniuk a fejlesztőknek a lihegéssel, vánszorgással és a színtelen helyszínekkel!

ALTATÓ

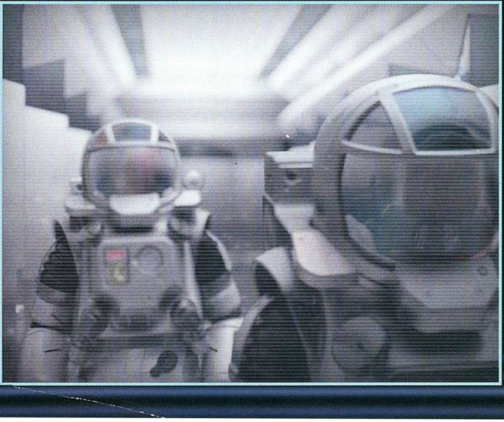
Mint látszik, a játék igencsak ráérős tempóval bír, nyugtató és álmosító hatású, ha fáradtan ülünk neki játszani. Nekem is volt olyan, hogy becsuktam a szemeimet, majd negyed óra után felriadva folytattam a nyomulást türelmesen ácsorgó karakteremmel. (Na, de a legjobb az volt, mikor még régen a Tomb Raider legelső részét nyomtam – persze éjjel 2-kor is, de már olyan szinten voltam álmos, hogy Lara éppen valami falon kapaszkodott fel, amikor *black out* lett hirtelen. Csak a csaj visítására tértem magamhoz, mert elengedtem közben a kapaszkodó gombot, amitől ő meg persze leesett a mélységbe. És ezt megismételtem még kétszer, mire beláttam, hogy ennyire volt elég aznap agyam szerotonin készlete és szükségszerű csicsikázni.) A Beyondban még csak harcolnunk sem kell, mert az agresszívabb szellemek elől vagy a menekülés a kiút, vagy pedig az adott terület légtisztítása az ID kártyákkal működtethető vezérlőpaneleknél.

Na, erről még nem mondtam semmit, úgy látom. Szóval, a szellemekkel csak akkor tudunk szót érteni és kommunikálni, ha a tartózkodási helyükön nincs abból a furcsa ködből, aminek a veszélyére elég hamar felhívja a figyelmünket egyikük. Ettől ugyanis a lény agresszív lesz, hang és képi effektekkel kísérve megtámad bennünket, mi pedig annyira megrémülünk, hogy szívünk nem bírja tovább és végünk. Életünk végét ugyanis a szívroham veszélyezteti a leggyakrabban, amit a sisakunkra kivetített érték alapján tudunk figyelni. 80 körüli a normál pulzus, ez felmehet 170 környékére is, ha olyan helyen járunk, ahol van ugyan barátságos szellem, de még nem dumáltunk vele. Az ez feletti érték viszont már halálos, és ilyenkor futni kell – amit erősen akadályoz emelkedett vérnyomásunk miatti farkasvakságunk (egyre sötétebben látunk), vagy pedig elsősegély dobozunkból kell elhasználni egy ampulla szérumot, ami leviszi pulzusunkat a normál értékre. Erre viszont nincs nagy szükség, én



legalábbis csak azért próbáltam ki, hogy megnézzem a hatását. A másik eben guba (gyk. felesleges) dolog a sisaklámpánkat tápláló elem, ami a lámpa használatakor folyamatosan merül lefele, a két fokozatú fényerősség függvényében. Elvileg tehát nem kell mindenhol világítanunk a félhomályos folyosókon és szobákban, amitől azért a hangulat jobb lesz valamivel, viszont nekem csak egyszer írta ki, hogy alacsony az energiaszint, és elemeket is találni elég gyakran, tehát nem kell a sötétség miatt parázni. Csak azt nem értem, hogy akkor mi működteti szkafanderünk szerkezeteit, ha az aksi még egy nyamvadt lámpát sem bír el?

A játékban az előrehaladást érdekes módon három részre bontva követhetjük figyelemmel, százalékos értékben jelezve. Az első a szereplők listája és ismertetése, kikkel utunk során találkozunk (*characters*). Őket vagy névvel, vagy ha még ismeretlenek számunkra a köd vagy más ok miatt, akkor csak kérdőjelekkel tüntetik fel. A második a már bejárt helyszínek, rövid leírással (*locations*). Az egyes helyek neveit célszerű feljegyezni, hogy hol mi található – például 1-4 szintű kártyaolvasókkal lezárt ajtók, hogy később ne bolyongjunk feleslegesen (a végigjátszást is így csináltam meg). A harmadik részt viszont egy kis magyarázat illeti meg. Utunk során igen fontosak a monitorszobák, ahol a megfigyelő kamerák vezérlése és monitorai találhatóak. Nem csak azért, mert itt mindig tudunk menteni is, hanem mert a kamerákkal pásztázva kereshetünk bizonyos zölden foszforeszkáló jeleket, melyekre ráfókuszálva lejátszódik egy rég megtörtént eset, ami néha segít is valamit a továbbjutásban. Nos, ezeknek a megtalált felvételeknek a listája (*recordings*) az utolsó, amit illik 100%-ra gyűjtögetnünk. A végkifejlethez szerencsére nem kell mindent fullra megcsinálnunk, de egy igazi gamer nem hagy semmit befejezetlenül. Na, pont én beszélek, aki elég ritkán pörget ki egy játékot teljesen, a Ratchet & Clankokban is maradt egy csomó arany csavarom, amit nem szereztem meg, és a GT3 is ott áll 93% környékén...



ÉRTÉKELÉS

Levezetésnek nézzünk meg azért a grafikát is. Talán emlékeztek arra, hogy fekete-fehér képeket láthattunk az előzetesekben. Nos, azok nem azok voltak, hanem maga a játék ilyen! Ez talán meglep egyeseket, és végül is színes a látvány, csakhogy kitűnően eltalálták egy alapvetően fémből és műanyagból épített, pusztán funkcionális célokat szolgáló űrbázis színvilágát. Én pont ilyennek képzelem el a jövő űrlétesítményeit, tehát a hangulatot részemről megdobta egy ponttal a grafika. Ráadásul nem csak simán textúrázva vannak az objektumok, hanem valós(nak tűnő) tükröződéssel és két fokozatú árnyékolással és csillanással (csak ha lámpázunk) is rendelkeznek. Ez nagyon szuper dolog, én is valami hasonlót (csak jobbat) csinálnék, ha lenne pénzem fél évig potyára fizetni egy grafikust és egy programozót, hogy végre elkezdhessem a már alapokban megtervezett játékomat, és házalhassak vele a kiadóknál. **(Az amőbaember projektről beszélsz? Martin :)** Ezen a környezeti rendszeren azért még van csiszolgatni való, de elég ígéretes technikának néz ki, ha továbbfejlesztve beteszik más játékokba is, mert az űrruhánk felszíne is élethűen tükrözi a környezetet azokban a ritka jelenetekben, amikor kívülről látjuk magunkat. A pár hiányosság ellenére (a grafikai motor néhol berángat, a falon nem csillan a lámpafény, csak más objekteken, egy helyen pedig virágcserép volt a fal mellett, a tükröződése viszont egy felborult szék volt) jól segíti a beleélést, tényleg azt érezzük, hogy egy elhagyatott objektumban mászkálunk. Sajnos a járás imitációját csupán sisakunk mozgása jelzi, a táj simán vonul előttünk, mintha valamin gurulnánk.

S, hogy ajánlom-e a gémet? Végül is nem olyan rossz, ha az embernek van türelme titkokat bogarászni és szellemeket felszabadítani. A hangok is illenek a játékhoz, csak elég idegesítő volt 15 órán át hallgatni a főhős lihegését a sisakban, legalább csaj hangmintát is lehetett volna választani... A Beyond inkább adventure, mint horror, de vannak benne ijesztgetős részek, és a légkör is elég nyomasztó. Meghurcolni mindenesetre nem fogják, mint a Manhuntot.

(Képzeljétek, a németek betiltották azt a játékot, elkoboznak minden példányt, ráadásul valami bolond csávó gyilkolászott is arrafelé, és találtak nála egy PS2-es Manhuntot, mire az egészet a játékra fogták, hogy az inspirálta a gyereket... Tiltsuk be a kenyérvágó késeket, mert azokkal is öltek meg már jó pár embert. Lehetne hónap témája is asszem', hogy meddig van cenzúra és hol kezdődik a személyes szabadság korlátozása – vagyis, hogy otthon nehogy már ne játsszak azzal, ami nekem tetszik, ha elmúltam annyi, amit ráírtak a korhatár karikára a dobozon!)

Dzson Edward Kelly

ECO NIGHT: BEYOND

AGETEC

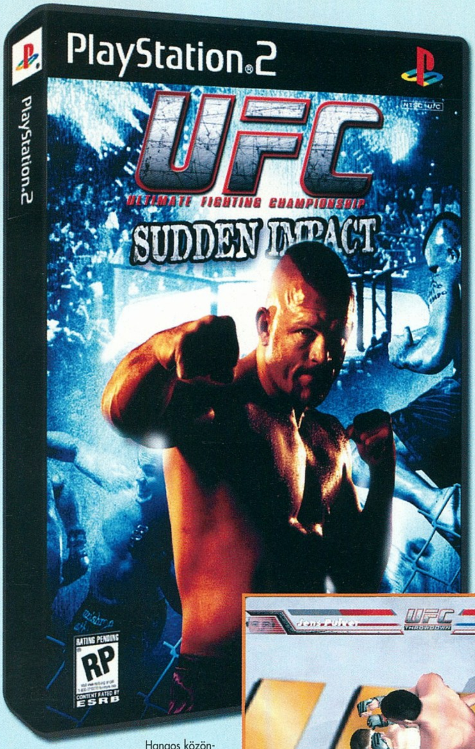
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (76KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jól eltalált hangulat, nincs benne erőszak
✕ lassú, néha uncsi, kevés benne a motiváció

6 pont



Szeretem az UFC, K1 és bokszprogramokat, mert a készítők rendszerint megpróbálnak minél több valósághűséget belecsempészni a játékba. Persze véletlenül sem szeretném kritizálni a nagyszerű arcade verekedős stuffokat, de hát néha ilyen stílusra is van igény.

A felsoroltak közül egyértelműen az UFC a lehető legbrutálisabb, mely egy, a '90-es évek közepe óta létező kötetlen stílusú bajnokság. Megrendezésre elsősorban az USA egy-két államában kerül sor, de pl. múltévben hazánkban is volt rá példa. A leghatékonyabb stílusok itt egyértelműen a thai-boksz, freestyle, boksz és birkózóelemek, keverve a harcosok saját harcmodorával. Jómagam is túléltem 2 évet hasonló edzéseken, de – a csak mérsékelten bátor harci szellememnek köszönhetően – megúsztam néhány kisebb sérüléssel, és az agysejtjeimből is csak néhány pusztulhatott, de hát elhalnak azok egy szombat esti felestől is...

(A legdurvább eset egy formagyakorlat közben történt. A még kezdő Gergőt próbáltam bevezetni a hátsó toló rúgás rejtelmeibe. Rúgott is párat a gyomrom elé tartott pajzsba. Miután megkértem, hogy rúgjon kicsit erősebben, Gergő szorgalmas tanítvány révén összeszedte minden erejét, majd tisztességesen képen durrantott... 3-4 másodperc black-out után magamhoz is tértem, és sűrű bocsánatkérések mellett segített feltápászkodni. A többiek persze jót röhögtek. A heti fejfájásomat csak tetézte, hogy előző nap lefejeltem egy lépcső alját, mikor le akartam hajolni egy lépcsőházban, hogy megnézzem hányadik emeleten járok.)

AZ ELŐZMÉNYEK

Minden UFC játék elődje a még anno Dreamcastra megjelent Ultimate Fighting Championship. Ezt a „stílusteremtő" profi programot körülbelül 4-5 évvel ezelőtt hozta össze a Crave és az Anchor csapata. A játéknak azóta számos átirata és más-más verziója készült, és amióta a két csapat szétvált, már a fene sem tudja követni, hogy épp melyik fejlesztő és kiadó vette át a jogokat. (A legtöbb külföldi internet fórumnak pedig már tele van a töke sok-sok UFC-s adaptációval. Erre jó okuk van, hiszen a többé-kevésbé hangulatos karriermódtól, az egy-két új mozgástól, és az alig fejlődő grafikától eltekintve, újra meg újra ugyanazzal a 2000-es UFC-vel találkozunk, csak más-más néven kiadva.) A legújabb UFC game PS2-re az **UFC Sudden Impact**.

A MENÜRENDSZER

A filmes introban szokás szerint szemelvényeket láthatunk egy-két valódi UFC-s mérkőzésből, és a menüpontok sem változtak sokat, gyakorlatilag semmit. Az Arcade módban egy tetszőleges harcossal egyenként végigverekedhetjük magunkat az egyre ellenállóbb versenyzőkön, akiket előre meghatározott sorrendben generál a gép. Ha legyőztél legalább 20-25 ellenfelet, a program a választott karakteredet egy új technikával jutalmazza. Sokkal keményebb dió a Championship Road, ahol súlycsoport szerint minden versenyző először 5 ellenféllel küzdhet meg az ezüstövért, majd az ezután megnyílt Legend módban további 8-cal az aranyövért és a kupáért. Itt szintén új mozgásokra tehetünk szert, és rejtett karaktereket hívhatunk elő. Itt van még a Story mód is, de erről majd később. A Versus módban multizhatunk, vagy megküzdhetünk (általunk kiválasztott harcosokkal) a gép ellen. De van lehetőség gép-gép elleni küzdelemre is. A Tournament módban saját bajnokságot szervezhetünk. A Training módban pedig minden létező mozgást nagyszerűen begyakorolhatunk küzdőpozíció szerint. Végül a Fighter Profiles-ban bepillantást nyerhetünk a licencelt UFC versenyzők karrierjébe.

A HARC

A harcosok látványos bevonulója után egy hatalmas nyolcszögletű ketrecben találjuk magunkat. Hangos közönség, középen a bíró, és két félmeztelen sporttárs, akik alig várják, hogy a mérkőzésvezető megadja a jelet.

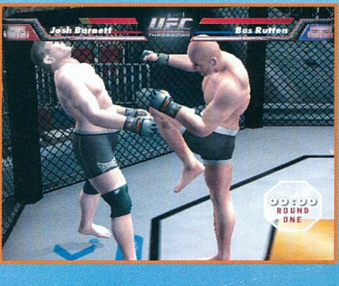
Az irányítás viszonylag összetett, de nem megtanulhatatlan. Ezt tetszőlegesen meg lehet változtatni, de nem ajánlatos, mert a „moves list" az eredeti konfiguráció alapján készült.

(Bonyolultabb kombinációkat tegyük az elülső gombokra. L1: LK+RK, L2: LP+RK, R1: LP+RP, R2: RP+LK.) Négyzet: bal ütés (LP), háromszög: jobb ütés (RP), X: bal rúgás (LK), kör: jobb rúgás (RK). Ez persze változik, ha a földre kerülve birkózunk. Ez pozíciótól függ, de minden mozgást benne találunk a „moves list"-ben. A védekezéshez húzzuk hátra az analóg kart, vagy a d-padot. Ahogy forgunk körbe a ketrecben, úgy „rotáljuk" a kart. Ha a földön birkózva lent vagyunk, húzzuk le, ha fent vagyunk, értelemszerűen húzzuk fel. Még fontos mozdulatokat csalhatunk elő 2 gomb együttes benyomásával, pl. az LP+RP-vel a kellő pillanatban elkaphatjuk ellenfelünk karját, ha éppen üt, és így földre kényszeríthetjük, de hasonlóképpen földre vihetjük egy lábelkapással (LK+RK) is. Az LP+LK kombinációval lehet ütés elöl lehajolva ledönteni az ellenfelet, de ez könnyen védhető. A földön fekve karelkapással kerülhetünk a leghatékonyabban felülre. Ez persze hosszas gyakorlás kérdése. A birkózópozíciókban lehet a kettős gombkombinációkkal különféle (karaktertől függő) kar- és lábfeszítéseket előhívni. Ez ellen úgy lehet védekezni, hogy mint az őrült el kezdjük nyomkodni a gombokat. A legcélszerűbb ugyanazokat a gombokat nyomkodni, amelyekkel az ellenfél előhívta a feszítőmozdulatot, de ez magában még nem bizonyult mindig hatásosnak. Említésre méltóak még az állóharcnál a kettőslépéssel előhívott speciális mozdulatok. (front step, back step stb.)

LET'S GET IT ON GUYS!!

MARTIN BELESZÓL!

Borzalmas. Négy pontot adnék neki. Ennél bakker bármi jobb. Tudjátok ki gerjed egy ilyenre? Aki csak az UFC miatt vesz egy PS2-t. Megszállott játékos ilyenre nem ad pénzt...



STORY MODE

Miután kreáltunk magunknak egy saját harcost, több stílus közül is választhatunk, ám legtöbbje kezdetben még rejtett. 3 éven át kell edzeni, hogy karakterünkből igazi UFC harcost faragjunk. A 8 különféle tulajdonságunkat (ütéserő, kitartás stb.) folyamatosan fejleszthetjük gyakorlóküzdelmekkel, ahol egyszerűbb feladatokat kell végrehajtani (pl. „üsd meg az ellenfeledet kétszer"). Minden feladat elvégzése után újabb technikákkal bővül a fegyvertárunk.

De nem kötelező újabb technikát tanulni, hanem eddigi tudásunkat is tökéletesíthetjük. A edzők közben végig kommentálják az edzéseket és mindenféle jó tanáccsal bíztatnak.

SZEMÉLYES BENYOMÁSOK

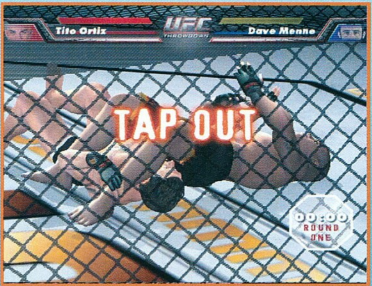
A játék megjelenésre nem igazán különleges, ez még inkább igaz a háttérre. De a küzdő felek jó nagyok, és a végrehajtott mozdulatok is nagyon jól animáltak. A hangok nagyon jól sikerültek, nagyszerűen érzékeltetik az ütések erejét. A menü alatt szóló, és a menetek közötti zene kísértetiesen emlékeztet az eredeti UFC-ben hallottakra.

Az irányítás kifejezetten jól sikerült. Ennek a verziónak a harci rendszere végre van olyan jó, mint a DC-snek volt. Multiban nyomva szerintem nagyszerű.

A programban 41 választható karaktert találunk. Ebből 10 rejtett, 6 pedig titkos.

A játékban bevezettek egy-két újabb mozdulatot is. Az egyik legjelentősebb újdonság, hogy az ellenfelet neki lehet passzírozni a ketrecnek, a másik a „Sudden Impact": ha távolabbról ütök, vagy rúgok, akkor nekifutásból hajtom azt végre. Sőt, lehetőség van a ketrec végéből nekirontani a másiknak és leteperni a földre.





AZ ÍTÉLET

A legnagyobb probléma, hogy nem ez az első UFC program, és ehhez képest igen kevés benne az újdonság. A karrier módnak szerintem eléggé K1 szaga van, de sajnos a közelébe sem ér. Amilyen érdekesen kezdődik, annyira ellaposodik. A Champions Road iszonyúan nehéz, csak kőkemény virtuális UFC-seknek ajánlott. Van viszont egy nagyszerű harci rendszerünk.

Hogy mennyit ér a program, az nézőpont kérdése. Az értékelőben szereplő 6 pont is egy kompromisszum eredménye. Ha átlagos játékos vagy, és még nem volt dolgod UFC programmal, akkor megér neked 7-et is. Ha már találkoztál az egyik korábbi verzióval, esetleg rajongó vagy, akkor a kevés újítás miatt ez sajnos csak egy közepes, 5 pontos móka lesz.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

UFC: SUDDEN IMPACT

TDK / GLOBAL STAR SOFTWARE

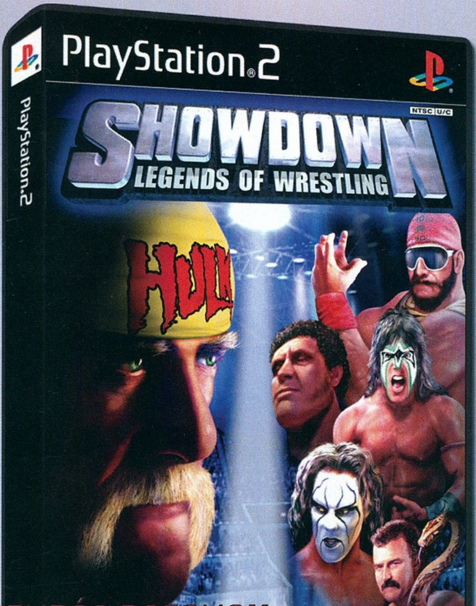
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (132KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ nagyszerű harci rendszer
✕ kevés újdonság

6 pont

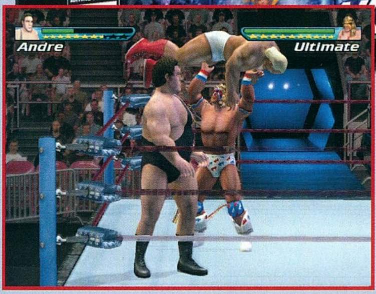


Nem igazán tudom, hogy mit gondoljak a pankrációról, mint sportról. Az UFC egy igazi brutális gladiátorharc. Ez viszont állítólag néha igazi, néha előre megrendezett műsor. Akármi is az igazság, az tuti, hogy jól kiedzett srácokról, és tisztességesen begyakorolt mozdulatsorokról van szó. És abban is biztos vagyok, hogy bármelyik 140 kg-os sporttárs „kamupofonjától" úgy vágódnék el a földön, mint egy zsák krumpli. Eddig csak egy-két közvetítést figyeltem meg, filmekben viszont annál többet találkoztam a sportággal. Itt eszembe is jutott egy *Rém rendes család* epizód, amikor Al úgy próbálja meg Vegas-ban visszaszerezni a Peg által elszórt pénzt, hogy 3 percig kiáll a ringben néhány bögyös macával. Bombázók helyett azonban Big Mama érkezik a szorítóba. A heves küzdelem végén Big Mama felmászik a sarokra, az addigra megvakult Al pedig a földön kapálózva próbálna menekülni, de már késő. A becsapódás majdnem elsöpri a közönséget... :) Vagy az sem rossz, amikor a Rocky III-ban Balboa megküzd Hulk Hogannel. Na, ő egy igazi monstrum! Egyébként ő is szerepel a játékban, hiszen az már a címből is kiderül, hogy itt igazi pankrátor legendákról van szó.

A MENÜRENDSZER

Na, nézzük. A program egy CG animációs introval kezdődik, amit én személy szerint jobban szeretek, mintha közvetítésekből vágnának össze egy bejátszást. Gyorsan nyomjuk is el, és lássuk a lehetőségeket. Juj, de csúnyán vibrál a főmenü képernyője! Mindegy, próbáljunk ki egy gyorsmeccset a Quick Play-ben, hogy megnézzük, mit tud a játék. Húha, ez igen jól néz ki, de nem igazán értem az irányítást. Sebaj, nézzük csak... áá megvan! Az Extras-on belül a Bret Hart Tutorials-ban mindent elmagyaráznak. Oké, most nézzünk valami komolyabbat. A Match Play-ben mindenféle küzdelmet, vagy bajnokságot hozhatunk össze, akár multiban is. Milyen bunyók vannak itt? Egy-egy elleni, kettő-kettő elleni stb. Aztán sima bunyó, asztalbunyó (az asztalra kell hajítani az ellenfelet, de úgy hogy az eltörjön), ketrecharc stb. Na, ez is jól néz ki. A Classic-ban pedig legendás összecsapásokat eleveníthetünk fel. Úgy látszik ez a Match Play hosszú kikapcsolódást ígér, de még van itt egy nagyon jó Create a Legend menüpont is, ahol saját emberkét formálhatunk magunknak. Végül pedig maradt a Showdown Challenge, ahol végigküzdhetjük magunkat a legendás évtizedeken, kezdve a '70-es évekkel. Ahogy azt az igazi közvetítésekben is látni lehet, a meccsek előtt itt is beszól valamit a kihívó a bajnoknak, ő pedig elfogadja a kihívást, hogy megtanítsa a illetőt kesztyűbe dudálni. Persze az is lehet, hogy fordítva sül el a dolog.

LEGENDÁS POFONOK



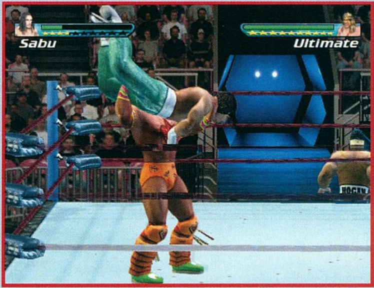


HOGYAN KELL KÜZDENI?

Bevallom, először teljesen idegen volt számomra a játék kezelése. Viszont nem akartam abba a hibába esni, mint sokan az UFC, vagy a K1 stuffoknál, hogy leszólják, csak mert nem foglalkoztak eleget a játékkal. Éppen ezért jól beleástam magam a témába. A legtöbb programhoz szerintem egyébként is kell egy-két nap, hogy pontos képet kapjunk róluk.

Ez meg is történt, de azt kell mondjam, hogy az irányítás több nap gyakorlás után sem lett zökkenőmentes. Sajnos nem mindig az történik a képernyőn, amit mi szeretnénk. A másik probléma az, hogy rengeteg mozgás szinte véletlenszerűen, a program kénye kedve szerint jön elő, de azért meg lehet ezt is szokni. A bal analóg karral mozgunk, az X pedig a gyors ütés.

Bal/jobb + X: közepes ütés, fel/le + X: erős ütés. A Körrel és a Háromszöggel különböző speciális mozdulatokat, tehát hajításokat, és szorításokat hajthatunk végre. Attól függően, hogy az ellenfél előtt, vagy mögött állunk, illetve, hogy a bal analóg kart melyik irányba húzzuk, más és más látványos mozdulatokat hozhatunk elő. Az R1-el futunk, ilyenkor az X, Háromszög, és Kör gombok bármelyikével támadhatunk. A Négyzettel blokkolhatunk. Sőt, a kellő időben végrehajtott blokk után rögtön vissza is ütünk. Az L1-el mászhatunk ki a ringből, vagy fel a sarokra, majd rávetődhetünk a földön fekvő ellenfelünkre. Az R2-vel kaphatunk fel fegyvereket (pl. szék, gitár, asztal stb.), és ugyanezzel a gombbal hívhatjuk be a társunkat a ringbe.



Egy lassan fogyó vörös csík jelzi, amennyiben elkábulunk. Ha ilyenkor gyorsan nyomkodjuk a Négyzetet, akkor hamarabb térünk magunkhoz. Egyébként ugyanezzel a gombbal szabadulhatunk ki minden szorítófogásból is. A Körrel szoríthatjuk le a földön fekvő elkábult ellenfelünket. Az életerő csíkunk alatt találjuk a „momentum" mérőnket. Ez sikeres ütés, illetve egyéb végrehajtott mozdulatok után telítődik, és sérülésekkor csökken. Ha tele van a csíkunk, az ellenfelünk pedig kábultan fekszik a földön, akkor a jobb analóg kar valamelyik irányba húzásával hajthatunk végre úgynevezett brutális „finisher" mozdulatokat.

A Tutorials-ban egyébként úgyis mindent elmagyaráz a program, és ha bekapcsolva hagyjuk a küzdelmek közben a Gameplay Helpet, akkor mindig kiírják nekünk, hogy az adott pillanatban milyen mozdulatokat hajthatunk végre, például, hogy mikor blokkoljunk.

Itt nem villámküzdelmekről van szó, mint az UFC-ben, hanem hosszas verekedésről, birkózásról, hajításokról. Csak akkor szoríthatjuk le végleg a földre ellenfelünket, ha teljesen levettük az energiáját. Néhány játékmódnál egyébként nem is ez a fő cél.

KRITIKA

A grafikával kezdeném, amely nagyon meggyőző. Én nem is vártam volna, hogy egy ilyen stílusú játék PS2-őn ennyire jól nézhet ki. Rendben van, a közönség szokás szerint ismét csak kétdimenziós, de egyáltalán nem néz ki rosszul. A ring, és az egész sportcsarnok színesen csillog villog. Ugyanez igaz a karakterekre is, hiszen szép kidolgozottak, és a mozdulatok és jól animáltak. Kimehetünk a ringből is, hogy a közönség lábai előtt püföljük egymást. A problémák szokás szerint inkább technikai jellegűek. Nincsen élsimítás, és játék közben csak alig, de állóképeknél (például a menüben és töltéskor) borzalmasan vibrál a kép.

És mint a legtöbb PAL-os PS2 verzió, ez is csak 50 Hz-es fent/lent fekete szegélyekkel.

A hangokkal nincsen baj, de nem is kimagaslóak. A pozitívumok közé sorolható viszont még, hogy rengeteg játékmód áll rendelkezésünkre. Az is tetszett, hogy saját harcost kreálhatunk, akik megjelenésre majdnem olyan kidolgozottak, mint az eredeti szereplők.

Készíthetünk igen formás lengén öltözött hölgyeket, és nagyon izmos urakat. Ez utóbbira nagyon ráizgultam :) Nem, nem a ferde hajlamaim miatt, hanem mert – a szokásos beállításokon kívül – marha jól lehetett a testüket formálni. Olyan batár izmos mellkast, vagy combot állíthattam be, amilyet csak akartam. Istenkém, ha nekem annak idején lett volna egy ilyen kis házi izomfelfújó masinám, biztos nem jártam volna le évekig kínozni magamat (gyakran heti hatnapos edzéstervekkel) a konditerembe!

(Egy ideig még versenyszerűen is űztem az ipart rövid sikerélménnyel, de aztán egy kéthetes lefolyású vírusos infekció ledöntött a lábamról. Majd jött az érettségi, végül pedig a kiábrándító felnőttkor. Kedves olvasók, bocsássátok meg nekem, hogy az egyéni szoc. problémáimmal traktállak benneteket, csak hát sz*r belegondolni, hogy az embernek mennyi álmát, illetve célját kell feladnia pusztán idő- és pénzhiány miatt. Most, 24 évesen már csak 3 dolog érdekel igazán: család (menyasszonyom, szüleim, kutyám), házimozi, és természetesen a videojátékok.)

VÉGSZÓ

A másik oldalon szereplő UFC-t azért értékeltem viszonylag alacsonyan, mert nagyon hasonlít az elődeire, és persze közrejátszott a gyenge karriermód is. Viszont nagyon jól irányítható, ami a Showdown: LOW-ról már nem mondható el. Mégsem szeretném nagyon lehúzni a játékot, mert rengeteg játékmódot, és sok-sok lehetőséget találunk benne, csak kár, hogy kicsit középszerű a megvalósítás. Egyébként a bonyolult irányítás ellenére a játék egyáltalán nem nehéz, teljesen játszható. Azonkívül van egy nagyszerű grafikánk is. Igazi erénye talán mégis az, hogy rengeteg régi legendás pankrátorral találkozhatunk benne. Mégsem mondható egyedinek, mert az Acclaimnek már korábban is volt több hasonló próbálkozása. És azt se felejtsük el, hogy ebben a stílusban sokkal igényesebb stuffok is vannak PS2-re. Elég ha csak a WWF Smackdown sorozatot említjük.

Raj Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen nem hiszem el, hogy a pankrációs játékokra említésre méltó kereslet lenne Magyarországon. Egyrészről maga a sport sem örvend nagy sikernek, másrészről egy-két tényleg világhírű pankrátoron kívül a magyarok nem ismerik a szereplőit sem. Inkább vesz a magyar gamer egy „rendes" bunyós stuffot tizenakárhány ezerért, mint ezt. És ez így van jól.

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (74KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ grafika, sok játékmód
✕ körülményes irányítás

6 pont



Crisis Zone

Egy újabb játéktermi automatáját írta át a Namco Playstation 2-re, ezáltal is egy újabb fénypisztolyos játék került átkonvertálásra. A stílus kedvelői meg örülhetnek és dörzsölhetik a markukat, hiszen a konverzió – és maga a játék is – egy igen jól sikerült darab, még akkor is, ha csak a kategória határárain belül tudjuk a *jó* értékelésben részesíteni.

Egyébiránt, kezdés után néhány pillanatig, amikor megláttam, hogy egy csapat rendőrrel karöltve támadjuk be az ellent, ráadásul, még védőpajzs mögé is bújhatunk, abban a hitben éltem, hogy csak a szokásos névváltoztatásos mizériát játsszák el velünk újból a kiadók, és valójában nem is egy új gémről, csak a Police 24/7 európai kiadásáról van szó. Ugyhogy gyorsan elő is kerestem a Police 24/7-et a gyűjteményemből, és összevetettem a két játékot, úgy hogy mindenki megnyugodhat: a két stuff csak témájában és stílusában hasonló, minden másban különböznek, sőt kijelenthetem, hogy minden másban a Crisis Zone a nyerő.

Különösebb sztorija nincs a játéknak: az URDA (ez egy rövidítés akar lenni) névre hallgató terrorista szervezet betámadja, és elfoglalja a Garland multi épületkomplexumot, ami magában foglal egy hatalmas iroda épületet, egy plázát, és egy bázikus nagy központi teret, műemlékekkel, sétálóutcákkal. Ekkor riasztják a kis csapatunkat, akik a helyszínre száguldanak, és már kezdődhet is a bimm-bumm, piff-paff, ratatatatata.











Sztori módban az előbb nagy vonalakban bemutatott három helyszínt járhatjuk be tetszés szerinti sorrendben, attól függetlenül, hogy azért a három fő pálya között van nehézségbeli különbség. Ha lenyomtuk a főellenségeket, vár ránk majd még egy megpróbáltatás, a terroristavezér ugyanis a komplexum alatt, öt kilométeres mélységben barikádozta el magát, s egy minden leromboló robbantásra készült. (Elég morbid, hogy miután végeztünk vele, kiderül: a lift bemondta az unalmast, és gyalogolhatunk fel a felszínre.)

Aki azonban azt hiszi, hogy a tengerészgyalogság sipkáját viselő figura kipurcantása után karba tett kézzel hátradőlhet (mint én is), azt tévedett, a történetnek ugyanis itt nincs még vége, ez ugyanis nem egy pár szintes, ötperces játéktermi pufogtatás, hanem egy komolyabban felépített, némileg több pályával rendelkező, nagyon f*sza kis fénypisztolyos játék. (Ekkor fordult meg először a fejemben, hogy vajon tényleg egy játéktermi gépről írhatták át a Namconál?)

Egyébként nem csak sztori módban nyomhatjuk a játékot, hiszen ezen kívül ott vannak még a Crisis missziók is, amikben egyes pályák különálló kis fejezeteit játszhatjuk újra, némileg módosított szabályokkal, mondjuk „egy lövés a halál"-lal. Ezekből a feladatokból szép számmal pakoltak a DVD-re, bár szerintem csak az igazán elvakult fanatisták fogják szórakoztatónak találni a nehézségét.

Az adatbázisban aztán nyomon követhetjük a teljesítményünket, egy nagyon baba kis grafikonon, illetve a különféle ranglistákon is legeltethetjük a szemünket. Az Options menüpont kivételesen igen fontos! Itt lehet ugyanis beállítnia a nehézségi fokozatot, az életerőnk, és az újrakezdési krediteink számát is. Ez azért kiemelt fontosságú, mert ahogy visszük át a szinteket – vagy csak a pályarészeket –, ezek a „tulajdonságok" fejlődnek, tehát minden egyes lenyomott sikeres menet után vagy az életerőnket szimbolizáló kis vöröskeresztes ládák, vagy az újrakezdési kreditünk nő, viszont nem automatikusan, tehát itt kell mindig a magasabb értéket beállítani.

A játékmenet nagyon egyszerű: mindenkit agyon kell lőni a helyszínen, adott idő alatt. Ebben a legnagyobb segítségünkre az automata gépfegyverünk, és a rendőrségi védőpajzsunk lesz. Míg előbbi a terroristák agyonlövésében segédkezik, addig az utóbbi a pontos lövések, közelharci támadások kivédésében jeleskedik, illetve az újratöltés holtidejét is ide visszahúzódva tölthetjük el.

A játék fénypisztollyal és sima kontrollerrel is kiválóan játszható, és a védőpajzs használatának köszönhetően viszonylag könnyű is. Hiszen nekünk csak akkor kell odafigyelnünk az ellenséges tűzre, ha valamelyik ellenfelünk fegyvere körül egy piros kör jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy a figura pontosan becélzott minket és a következő sorozatával bizony telibe trafál bennünket. Ilyenkor gyorsan vissza a páncél mögé, de csak egy pillanatra (!), és már mehet is tovább a puffogtatás. Ha viszont már nincs elég időnk, hogy elbújunk, elég egy pontos lövés is az ellen fegyverére, és a probléma meg van oldva. Ezt a pajzsot kell használnunk akkor is, ha valaki egy karddal próbál meg lekaszabolni, esetleg olyan közel van, hogy megrúghat, megüthet, de szintén a pajzs véd meg a gránát, és egyéb dobófegyverek ellen is. Különösen jól jön a főellenségeknél, akiket mindig bizonyos taktika szerint lehet csak elintézni.

A játék grafikája kifejezetten jó, szép játéktermi stílusú megjelenítés használ, vegyesen vannak beltéri és a szabadban játszódó pályák. Egész nagyok a figurák, a tereptárgyak, a játék menete pedig igen gyors, sokszor csak úgy kapkodjuk a fejünket. A grafika értékelésében sokat nyomott a latban, hogy szinte minden tereptárgy szitává lőhető, leamortizálható, betörhető. Az újságos standokon az újságok, a lufik a parkban, a telefonfülkék, a számítógépek, a zöldségfélék a zöldségesnél, a hentes hűtőben a felakasztott fél disznók, egyszóval minden. Az emberek kidolgozottságára sem panaszkodhatunk, hiszen szép nagyok, és már a színéből következtethetünk az életerejükre. Össze-vissza bujkálnak a fedezékek mögött: van, amelyikük szintén védőpajzs mögül tüzel, néha kivetődnek, néha a padlón kicsúszva próbálnak meg agyonlőni. Kár, hogy a játék teljesen lineáris, nincsenek tehát elágazások, és néhány próbálkozás után már fejből tudjuk, hogy melyik terrorista melyik síléc mögé fog elbújni a sportboltban. A főellenségeket is hamar ki lehet ismerni, és onnantól már nem jelentenek igai kihívást, hacsak fel nem tesszük a nehézséget a legmagasabbra. Sajnos nem lehet a fegyvereket elszedni az ellenfelektől egy-egy pontos lövéssel, és az elvesztegetett életerőnk pótlására sincs lehetőség.

Ha ezen a néhány kisebb hibán a jövőben változatni fognak, még magasabb pontszámra is számíthat a folytatás.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Marha kamu dolog szerintem ez a fénypisztoly. Kitalálták, legyártották, és egyszerűen nincs hozzá semmi új okosság, pedig **a téma szinte ordít a megvalósításért**. Van ez a néhány Namco stuff: jók, jók, de mind egy kaptafa. Rendőrök lőnek bűnözőket, kommandósok terroristákat. A Time Crisis még nagy durranás volt, de ezek? Miért nincs olyan, ahol Alieneket kell lőni? Vagy valami jó western? Első, Második világháború? Ezek milyen komoly stuffok lennének!

CRISIS ZONE

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb, fénypisztoly
analóg irányitó (dual shock)

✔ könnyed kis játéktermi lövöldözés
× kevés lehetőség, lineáris

7 pont



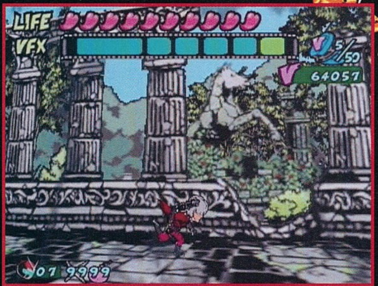
MÁTRIX HATÁSOKKAL TELI SZUPERHŐSÖS KÉPREGÉNYEM ELADÓ!

A **Viewtiful Joe** nevű GC-s játékkal először egy jó hangulatú bulin (Kopa mester produkciójában) találkoztam, némi alkohol elfogyasztása után… a hajnali órákban. Bár maga a stílus viszonylag tetszett (hiszen köztudottan kedvelem a 2D-s cuccokat), *a program maga elég kaotikusnak tűnt első ránézésre.* (Ebben mondjuk közrejátszhatott a korai időpont is…) **(Én 10 percig feszülten néztem, ahogy Cheap nyomkodja a gombokat, és nem sikerült rendszert találnom a folyamatban… Martin :)** A nagy N fémjelezte kockámra utána valahogy nem akaródzott beszerezni a lemezt, így nem is nagyon kerültem közelebbi viszonyba vele… egyedüli érintkezésem annyi volt Joe gyerekkel, hogy elolvastam Csipi két oldalas tesztjét a 67-es Konzolban. Érdekesnek tűnt a stuff, de ennyi. Semmi különösebb késztetést nem éreztem arra, hogy játszanom kellene vele. Egy kicsit *nyúlásnak* tartottam, ami ugyan nem mindig szégyen (ha valami jót még jobbá tesz az ember), de eléggé nagy becsben tartottam az ősi MD-s Comix Zone-t ahhoz, hogy némi ellenérzéssel figyeljem Joe barátunk kalandjait, aki még a *Mátrix* mozdulatait is magáévá tette. Így nem dőltem a kardomba akkor sem, mikor a GC-s exkluzivitás ugrott a PS2 fanok nagy örömére (a Killer 7 esete már jobban megrázott). Először ugyan az Előétel rovatban szerepeltettem volna a *Capcom* fémjelezte korong előzetes verzióját, de végül megjött a végleges változat. Természetesen a vele kapcsolatos élmények okozta tapasztalataimat most nagy szeretettel osztom meg veletek is, meg azokkal a jóindulatú fórumos arcokkal is, akik Istent és embert nem tisztelve gyaláznak le bárkit, aki más véleményen van, mint ők. Szeressük egymást gyerekek! ;)

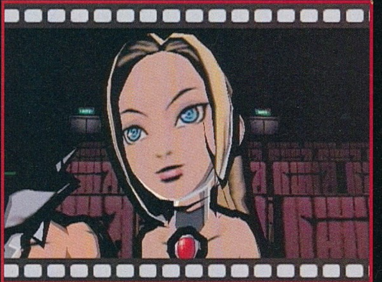
ABSZOLÚT „B" KATEGÓRIÁS TÖRTÉNET

A már említett cikkből ugyan elolvasható a nagyszabású sztori, de azért a lényeget leírnám azoknak, akik nem tudnak hozzájutni, vagy esetleg lusták hozzá, hogy visszakeressék. Joe nagy mozirajongó, kedvence a Kék Kapitány főszereplésével készült B kategóriás sorozat. Éppen az egyik ilyen alkotás vetítésén ülnek barátnőjével egy teremben (édes kettesben romantikázva), mikor Blue nagy ellenfele berántja saját világába a meglepett Joe kedvesét. Még szerencse, hogy a Kapitány sem rest, így főszereplőnk is a film kockáin találja magát rövidesen. Ajándékként egy karkötő is jár neki, amivel gyors út vezet a szuperhős életmód felé… feladata innentől megmenteni a világot és kiszabadítani asszonykáját.

Hát nagyjából ennyi. Nem egy nagy durranás, de legalább jól néz ki. A VJ ugyanis olyan, mintha tényleg egy filmet néznénk. Az átvezetőknél még a fel-feltűnedező, mozis élményként megszokott fehér vonalakat is láthatjuk a képernyőn. A játék maga oldalra haladó bunyós/platform cucc. Bár a háttér térben van, mi még is csak egy irányban haladhatunk, ugrálhatunk. A környezet és a szereplők úgy néznek ki, mintha valami képregényből, vagy rajzfilmből szabadultak volna, időnként még a képkockák széleit is láthatjuk, valamint a jobb akciók után még a közönség tetszésnyilvánítását is hallhatjuk. Természetesen ütéseinket, megmozdulásainkat figyelemmel követi a program, hiszen az a cél, hogy minél izgalmasabb filmet kreáljunk. Ehhez még különleges képességeink is rendelkezésre állnak majd. Lassíthatjuk a képet (így gyorsabban kikerülhetjük ellenfeleink csapásait, vagy akár lövedékeiket is visszaüthetjük), gyorsabbak lehetünk (nem csak halálosabbakká válunk, de még fel is forrósodunk, amire olykor nagy szükség lesz… például ha valamit be kell gyújtanunk) és hasonlók. Mindegyiket más gombbal hívhatjuk elő és mindegyik fogyasztja a különleges energiáinkat jelképező csíkunkat az életerőnk alatt. Ha jó cserkész módjára minden szemetet felszedünk utunkon, nem lesz gondunk sem energiánkkal, sem speciális támadásainkkal. Utóbbiak leginkább a főellenségekkel szemben lesznek szükségesek, hiszen azok elég kemények tudnak lenni, amennyiben nem vagyunk rájuk felkészülve. Ezen a ponton én is felhívnám mindenki figyelmét egy apró félreértésre, ami hatalmas csalódást okozhat. A játék kezdetén felajánlja a gép a következő lehetőségeket: Sweet, Kids, Adults. Ezek nem azt jelzik, hogy mennyire cenzúrázott, vágatlan, erőszakos/véres, vagy erotikus a program, hanem azt, hogy mennyire *nehéz*. Szóval senki nem induljon neki nagy elvárásokkal a felnőtt változatnak, mert sem véres kivégzések, sem kibelezett holttestek, sem mellek/pu**ik nem lesznek benne. Sajnos… ;)







A PS2 VERZIÓ

Nézzük, mit kaptunk azzal, hogy a játékot átírták a *Sony* gépre is. Maga az alap nem változott. A grafika továbbra is nagyon szép és hangulatos (szinte már egyedi, de azért beugrott nekem a *Power Rangers*, meg a *Guyver a szuperhős* emléke is). A játékmenet ugyanaz az őrült (és néha hihetetlen ötletekből felépített) bunyózás/ugrálás, ami korábban is volt és ami elsőre teljes káosznak tűnhet. Bár nem nélkülözi a zűrzavart sem, azért belemerülve kiderül, hogy a VJ egy egészen jól kidolgozott dolog. Vannak benne fejetlenségek, néha nem tudjuk, hogy most éppen mi is van… de azért úrrá lehet lenni rajta. Továbbra is fejleszthetjük emberünket a pályák közötti üzletelgetések alatt. Na, meg továbbra is ott a hangulati plusz, amit a rendezői beszólások, vagy a nézői reakciók okoznak. A zenék ugyan nem mindig a legjobbak, de azért nem kell a muzsikában sem valami borzalmas alkotásra számítani. Nézzük, mi újat kapunk… Ha jól emlékszem, a GC-s változatban csak a *Kids* és *Adults* fokozatok voltak, így kaptunk egy könnyítést is a *Sweet* címszó alatt. Az extrák között van egy Viewtiful Joe 2 videó, ami emlékeim szerint szintén nem volt a kockán. Legfontosabbként azonban *Dantét* említeném a Devil May Cry sorozatból. Amennyiben ugyanis végigjátszottuk a játékot, vele is nekieshetünk a történetnek. Ennyi az újítás. A DMC fanok ennek biztosan örülnek, de magán a programon nem sokat változtat a dolog. Szavatosságilag nem sokat nyújt a cucc és ezen *Dante* piros alsógatyás (mikor kifogy a különleges erőből) szerepeltetése sem igazán segít. Legalábbis én nem éreznék rá késztetést, hogy vele is végigvigyem ugyanazon pályákat, **hiszen már az első nekifutás alkalmából is néha megegebedtem az unalomtól**, ahogy sorban vertem le a szembejövő dögöket (mint mondjuk a tini teknőcök esetében is). Ettől függetlenül biztos lesz olyan is, aki ezt égi áldásként tekinti. Szíve joga.

Hogy hogyan is jellemezném akkor a VJ-t? Minőségileg stílusán belül nem egy rossz darab. Bár van benne nem kevés nyúlás, mégis rendelkezik valami eredetiséggel. Bár időnként nagyon kaotikus, azért nagyrészt át lehet látni a cselekményeket. Bár sokszor elmegy az ember kedve a sok hülye feladat és az időnként elég nehéz (persze nem a könnyebb fokozatokon) játékmenet miatt a programtól, azért mégis nekiül legalább egyszer lenyomni. Legalábbis az a réteg, amelyik nagyon szereti ezt a műfajt, vagy kedveli az érdekességeket. Másoknak nem biztos, hogy annyira bejön. (Ahogy Martin mondta: mindenképpen ajánlott a vásárlás előtt egy jó alapos próba.) Egy biztos: **az átlagból biztosan kiemelkedik és a rengeteg tucat szemét, meg ötlettelen folytatás mellett egész üdítőleg hathat** a koncepciója. Nem merem sem kifejezetten ajánlani sem, de lebeszélni sem akarlak róla… inkább tégy egy kis próbát vele és meglátod magad.

Utóirat: A negatívumok miatt szívem szerint 7.5 körül pontoztam volna, de mivel a szaksajtó mindenhol kilenc környékén értékelte, inkább átlagoltam kicsit és így jött ki az oldal alján látható nyolcas, ami remélhetőleg mindenkinek megfelel majd.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem sikerült megtalálnom ennek a játéknak a szépségeit. Legyen ez az én bajom. Állítólag 9 pontot is megér…

VIEWTIFUL JOE

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (109KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ viszonylag egyéni ötlet, szép és pergős… dante
✕ sokszor hihetetlen kaotikus és unalmas tud lenni

8 pont

JÓÓÓ REGGELT, VIETNÁM!

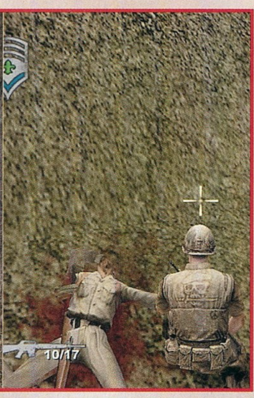
Egy helikopter repül a mezők és rizsföldek felett. A géppuskás vidáman lövi a lent szanaszét futkározó embereket, válogatás nélkül, majd szóba elegyedik a riporterrel, akinek társa öklendezve kuporog a sarokban.
– 157 halott Vietkong van a számlámon. Meg 50 bivaly. Mindegyik igazolt!
– Nők és gyerekek is?
– Az is akad.
– Hogyan tudsz nőket és gyerekeket megölni?
– Nem nehéz. Nem kell annyira eléjük célozni. Hát nem pokol a háború?
(Full Metal Jacket - Acéllövedék)

'67 JANUÁR

Vietnám. Nem mondhatom, hogy ismerem az országot és a népet. Régen a franciák cseszegették, most meg mi, amerikaiak. Nekem elég annyi, hogy tele van kommunistával, a kommunista pedig a szabadság és Amerika ellensége, vagyis az én ellenségem is. Mutassák meg merre vannak, adjanak egy gépkarabélyt, a többit meg bízzák rám. Újoncként egy kis csapatba osztottak be, egy stratégiailag fontos dombocska bevételéhez. Nem gond, jó kiképzést kaptam. Csak semmi hősködés, követni kell a parancsokat és lőni mindenre ami mozog. *Ami mozog, az ugyanis Vietkong.* Aki meg egy helyben marad, az fegyelmezett Vietkong. Ez egy ilyen ország…

A dzsungel tipikus illata rövid idő alatt az orromba ivódik, és a madarak zajongásával életre keltett zöld, párás növénytakaró nyugalmat erőltet az emberre, amit néha zavar meg rádiónk torz hangja. Elindulunk felfelé a csapáson, miközben társaim pár jó tanáccsal látnak el a célzást és a mozgást illetően. Nem tudom, mikor lesz rájuk szükség, mert a sárgáknak nem látjuk nyomát. Hirtelen azonban pár árny fut át előttünk, mire a többiek kiabálva utánuk vetik magukat, és pillanatok alatt a gépfegyverek kereplése dobol a fülemben. Mire én is odaérek, már csak pár vérző női hulla maradt nekem, mutatóba. Felszedhetném első szuveníremet, egy szovjet AK-47-est, de még van bőven lőszerem a saját csúzlimhoz, így óvatosan a csapat után megyek, már amennyire a nehéz teher engedi. És ekkor elszabadul a pokol! A VC elég jó védelmi vonalat épített ki magának, amit egy nehézgépfegyver is megtámogat. Ez már nem sima kereplés a fülemben, hanem igazi dobhártyakínzó káosz. Fedezékbe rohanok, és próbálok meglapulni, azonban oldalt egy kis dombon feltűnik pár ember és azonnal tüzet nyitnak rám. Reflexből viszonzom, de ijedtségem és tapasztalatlanságom miatt a sorozat mindent eltalál, csak őket nem. Viszont én érzem a becsapódó golyókat, és tudom, hogy ha még bekapok párat, hullazsákban megyek haza. Mindenki kiabál, a VC tört angolsággal adja tudtomra, hogy *innen nem megyek el élve.* Na majd meglátjuk! Odébb húzódok, hogy gyorsan kipihenjem sérülésemet, majd oldalt kilesve a szikla mögül az egyikük felsőtestére irányítom a célkeresztet és útjára engedek pár golyót. Ezek végre találnak, s a fickó azonnal hanyatt esik. De vannak vagy húszan, mert rögtön előtűnik három az egy helyett és én már hasra vágódva, lapulva hallom, ahogy a golyók becsapódnak körülöttem. Így viszont nem látok ettől a durva magas fűtől semmit, ezért kénytelen vagyok felegyenesedni, mire egyből bekapok pár töltényt. Most azonban már pontosabban célzok, mire a sorozat leszakítja Charlie kezét, egy másikat meg mögötte fejen talál, véres cafatokká robbantva szét a koponyáját. *Ez az, rohadékok, megkapjátok!* Csak ez a telepített gépfegyver ne lenne, ami két honfitársamat is a földre küldi, szerencsére csak kis időre. Próbálok kilesni egy másik fedezék mögül, de a fülem mellett elzümmögő acélköpenyesek vissza is kényszerítenek azonnal. Gondolkozok, mit lehetne tenni, miközben lekaszálom egy hirtelen felbukkanó katona bal lábát – térdben. A megoldás az övemen lógó gránátokban keresendő. Megpróbálom elképzelni a cél helyzetét, és nagyjából oda hajítani az ajándékot. „Gránát landolt!" – kiált egyik társam, majd egy hangos, földet és törmeléket a magasba dobó robbanás hallatszik – és csend. Kilépek, de jön az utánpótlás az alagutakból. Parancsnokom ordít, hogy robbantsam be C4-essel, de másfél méter előrejutás egy táramba kerül. Ráadásul az M16-osom annyira visszarúg, hogy a lábukra kell céloznom hogy a hasukba kapják az ólmot. A fegyver közben melegszik is, és nyúlnék újra egy tár után, de nincs több. Hátrálok, mert megint felbukkant pár komcsi, de szerencsére társaim fedeznek mögöttem. Vadul keresem az előbb látott AK-t, és végre meglelem, felkapom, és a betárazás pár másodperce után már ebből szórom a szemeteket. Hullahegyek árán végre bejutok, és lassan haladok előre, de a szívem ugrik ki, amikor ordítva ront rám egy vietnámi, akit kapásból leadott lövéseim csitítnak el. Megvan a hely, lerakom a rövid késleltetésű cuccot és húzok is ki, hogy a robbanásnak lehetőleg csak a szele érjen. Kint kis pihenőt tartok, összeszedem a tárakat, szuveníreket – hogy ez utóbbiakat pénzre váltsam majd a táborban – és jöhet a második lyuk! Itt is van jó pár védő, és míg a többiek szemből osztják őket, én oldalról adok nekik. Már rezignált vagyok a hullákra, a vérre, a leszakadt testrészekre, a gránáttól szétfröccsenő belső részekre, az *„Add fel, GI"* fenyegetésekre, és élvezem a golyózáporunk nyomán egyenként eleső emberek látványát. A második járat berobbanásával és ezzel a küldetés teljesítésével jóleső érzés fog el, mert erre vártam, ezért lettem

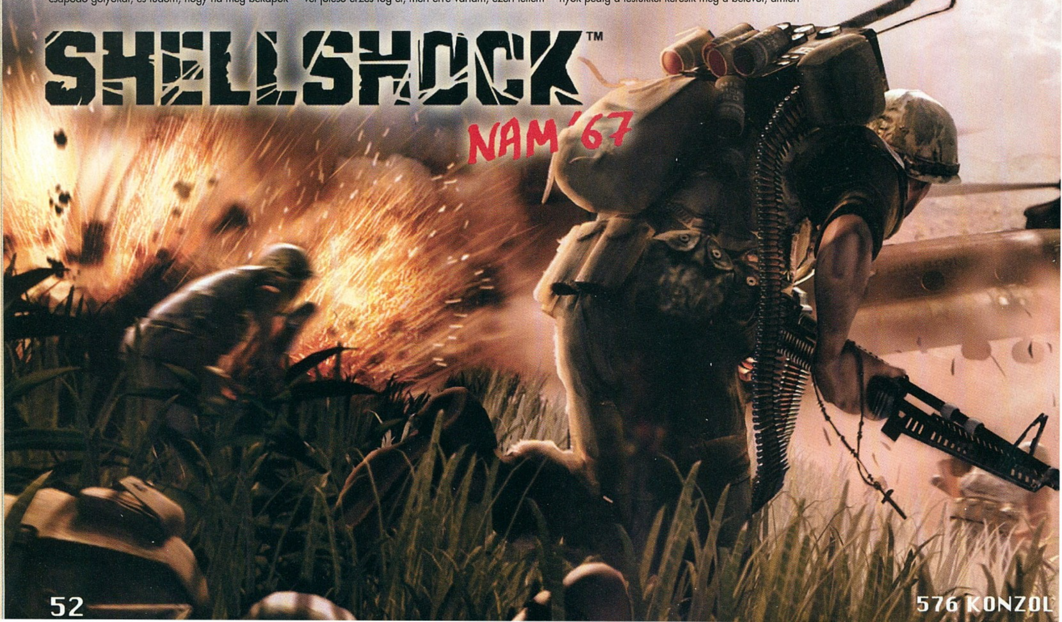




katona, ez hiányzott már oly régen. *A fegyverek szünet nélküli éneke, a golyók csíkot húzó nyomvonala, az állandóan telített adrenalin szint: a harc.*



Másnap a táborban idilli a hangulat. Eldumálgatok pár gyerekkel, majd meglátogatom Deuce-t, a boltost, akinek van néhány érdekes cucc a tarsolyában. Csajos képek a magányos éjszakákra, Demazepan arra az esetre, ha mesterlövész puskával kell megvédenem Amerika szabadságát, Dexedrin gyorsítónak, rakétapisztoly (aminek kapcsán eszembe jut egy valóban dokumentált eset, amikor pár bátor tengerészgyalogos elkapott egy VC lányt, majd miután kiszórakozták magukat, egyikük felnyomott neki egy ilyent és elsütötte), és a legfontosabb dolog: a *kilépő.* Ezzel tudom meglátogatni Mama-san lányait. Mama-san afféle madam, a lányok pedig a testükkel keresik meg a betevőt, amiért cserébe én teszek be nekik hamarosan (*Gyere GI, csinál naagy boom-boom velem!*). A k*rvázás sajnos plusz költség még a kilépőn kívül (*Pass to the*



Ass, ahogy a kapus vidáman megjegyezte), de valamit valamiért. Mai-t választottam, aki csupán 35 pénzt kért, majd felmentünk a két motorbicikli társaságában álló közösségi házba, *közösen ülni egyet.* Mai kellegette magát, formás kebleit és popsiját illegetve, amivel csak jobban felajzotta az idegrendszeremet. Az eredmény egy széttört üveg, pár meglazult ágyrugó és egy becsapódó ablaktábla volt. De megérte. A végső küldetés után persze megvolt az összes lány, amit egy-egy kellemes fotóval örökítettem meg utódaim számára, de ez még messze volt.

Imádom a tábort! Mászkáló katonák, lőtér a fegyverek gyakorlásához, kórház részleg csinos nővérkékkel, a rádióból pedig a kor slágerei szólnak – Percy Sledge, Sonny & Cher, Roy Orbison, The Monkees, John Lee Hooker, The Troggs – a rádiós DJ kommentálásában. Szeretek itt lenni!

'67 FEBRUÁR

Újabb bevetésre kaptam meghívót. A jeles alkalomra tekintettel társaim meghagyták nekem az úton fehér ágacskákból készített nyíllal megjelölt csapda hatástalanítását. Továbbmenve egyikünk nem volt szerencsés, és egy kihegyezett botokból álló szerkezet csapta mellbe, úgy, hogy a hátán jöttek ki a tüskék. Egy hasonló csapdát már sikerrel iktattam ki, átkúszva alatta. Nem rohanhattunk amúgy sem előre, mert a magas növényzettől az orrunkig sem láttunk. Nyilvánvaló volt, hogy nem mi vagyunk kedvező helyzetben, mivel a vietet támogatta a *helyismeret.* Persze ők találtak ránk előbb, mi pedig csak lőttünk a hangok irányába, ami nem volt hatékony, mert egyikük életben maradt, a földön agonizálva és siránkozva. Mivel nem ejtünk foglyokat, így pisztolyommal segítettem neki csendben maradni. A cél egy falu volt, amihez egy békés rizsföldön keresztül vezetett az út, ahol éppen parasztok szedték be a termést. Azért óvatosan haladtunk előre, ami jó is volt, mivel hirtelen egy ház oldala kinyílt, hogy a mögötte rejtőző géppuskás jól tudja fedezni azt a tíz Vietkongot, aki szinte a semmiből bukkant elő! Pár perces tűzharc után már a hullákat fosztottam ki, majd a faluba érve összetereltük a népet, engem pedig elküldtek felkutatni a titkos fegyvertárolókat. Unaloműzésként lelőttem pár csirkét, disznót is, de a bivalyokat nem bántottam, mert otthon Texasban sok tehenünk van, és rájuk emlékeztettek eme kérődzők. Az egyik falusi áruló nem bírva a nyomást futásnak eredt, de a hátába kapott sorozat megállásra késztette, ez viszont nem tetszett a többieknek és machetével támadtak ránk, aminek végeredményeképpen újabb lakatlan faluval bővült a környék.

'67 MÁRCIUS

Ebben a hónapban egy fogolykiszabadító akció volt, csak éppen előtte át kellett verekedni magunkat két bunkeren is, berobbantva a szokásos bejáratokat. Az egyikben egy lángszóróra leltem, és nagy örömmel pirítottam meg a felém rohanó komcsikat. A börtön egy régi várban kapott helyet, ami előtt karóra tűzött fejekkel díszítették a közteret, bent pedig székhez kötözött, levágott fejű, és falhoz erősített rácshoz láncolt, árammal halálra kínzott foglyokat láthattam, nem is beszélve az udvar felett kötélen fellógatott szerencsétlenekről. A VC persze vissza akarta foglalni éjszaka a helyet, de pont a nehézgépfegyvernél álltam, mikor megkezdték a támadást, és nem volt nehéz leszedni a ködből feltűnő, homályos és imbolygó sziluetteket.

'67 ÁPRILIS

Előmenetelem eredményeképpen felvettek a speciális erőkhöz! Ez azt jelentette, hogy egyedül megyek bevetésre, éjjel! Fő fegyvereim a késem, hangtompítós pisztolyom és lopakodásom lesznek, mivel ha észrevesznek az őrök, riadót sípolnak és nekem annyi. Ezeket tudtam is használni, olyan három Vietkong csendes kinyírása erejéig, mert utána inkább felszedtem a fegyvereiket és a sokkal könnyebb mészárlásos módszerrel haladtam előre.

'67 MÁJUS – OKTÓBER

Már nem is számolom a lelőtt Vietkong számát. Voltam ázott dzsungelben, égdörgés és villámlás közepette csúsztam a sárban, fegyverszállító dereglyéket robbantottam fel folyamatos tűzharc közepette, sőt, egyszer mikor kilőtték a géppuskásunkat a helikopterben, én ültem az M60-as mögé, hogy megsemmisítsem az AA lövegeket, majd ezzel nyomultam tovább a földön is, akárcsak John Rambo nevű kollégám. Ekkor már egy városban voltunk, amit utcáról-utcára, házról-házra haladva kellett megtisztítanunk a viettől, kocsikat használva fedezéknek, amiken a golyók jellegzetes *pang* hangot adva kaptak gellert. Társaim olykor előrementek, majd fedeztek, szóval a csapatmunka tökéletes volt – bár néha a harc hevében bekerültünk egymás tűzvonalába, de nem lett ebből komolyabb baj. Később még egyszer alkalmam adódott a lopakodós harcmodor begyakorlására, de ekkor már egy éjszakai városban, puskám kezdetleges IR távcsövét használva, ami nagyrészt csak elmosódott pacákat mutatott a pacákokból. Aztán itt volt az az alagútrendszer is, ahol a VC a sebesültjeit ápolgatta, de megkönnyítettem a szenvedésüket pár golyóval, és így már az ápolónőre sem volt szükség… Ezután következett a legszebb küldetésünk, ősi romokkal övezett templomba kellett behatolnunk és kivégeznünk egy kegyetlen hentest. Természetesen nem volt egyedül, de hát a történet mindig úgy végződik, hogy mi győzünk, akárhányan is próbálják az utunkat állni. Sajnos a legvégén eléggé rossza fordult minden, de ezt inkább már nem írom le, s mikor társam megkérdezte tőlem a végső borzalmas csata után, hogy jól vagyok-e, már csak egy gyenge fejrázásra futotta. Elegem lett Vietnámból. Örökre.







A TÖRTÉNÉSZ JEGYZETE

GI Dzson (GI = Government Issue = amerikai közkatona) később megkerült feljegyzéseiből azért kitűnik, hogy naplójának utolsó szavát csak a csekély számú missziók miatt érzet elkeseredés motiválta, mert igen valószínű, hogy visszatért még jó párszor a harcokba. Egy igazi katonának ugyanis elég kevés lehet a **11 feljegyzett küldetés**, még akkor is, ha azok nehézsége miatt többször is el kellett kezdenie, vagy újraindulnia egy ellenőrzőponttól, miután végignézte, ahogy fej vagy kéz nélküli hullája elesik a túl sok bekapott találattól.

A sérülési szisztémára akkoriban ugyanis az volt a jellemző, hogy három csík jelezte azt, hogy még mennyit bír elviselni a katona, és ezek elfogytával az életét akár egy jól irányzott lövedék is kiolthatta könnyedén. A csíkok szerencsére visszatöltődtek maguktól is egy idő után, de ettől még vigyázni kellett, mert egy közeli gránát detonációja vagy figyelmetlenül semlegesített, esetleg aktivizált robbanós csapda fullra töltötte fel azonnal ezeket. A harcok és feladatok teljesítésének nehézsége közepes szinten pont megfelelő volt, sosem billent át a kihívásból a frusztráció jól ismert unalmába. A harcos sok esetben több utat is választhatott, pl. a kettős bejáratú bunkerek, vagy a lopakodós hadszínterek alatt, de jellemzően inkább a fedezékről-fedezékre haladás és az oldalirányú megközelítés volt a célravezető a frontális támadással szemben.

Az ellenség ugyanis nagyon jól képzett volt akkoriban, hiszen Vietnámot akkor már a franciák tartották megszállva jó 90 éve, volt idejük a fejlődésre. Fedezékbe bújnak ők is, gránátot dobálnak, fákon létrehozott állásokból mesterlövészkednek, de van, amikor ordítva lerohanják a csapatot – vagyis erre igazán nem lehet panasz. Ellenük általában 3-5 fős kommandókban küzdöttek az amerikaiak, de előfordult, hogy egyedül küldték bevetésre az embert.

Az akkori kamerák és filmek sajnos nem voltak a legjobb minőségűek, de ez az állóképeinken nem nagyon látszik: szóval ne lepődön meg a T. Olvasó majd az állandó „zajon" a képernyőn, hisz ilyet már a Silent Hill 3-ban is láthatott, és az élethűségen nem kicsit dob ez az effekt. A harcosok mozgása és valós árnyékai is mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy beleélhessük magunkat a **szuper élethű környezet**be, ahol az ellenség mindenhonnan leshet ránk.

Bátran kijelenthetem, hogy jelenleg itt, a Nam '67 Vietnámjában kapjuk meg a legpörgősebb és leginkább realisztikus háborút, és olyan hangulatot, amihez hasonlót csak a Medal of Honor első részétben éreztem eddig! Az egyetlen negatívum az, hogy *ennél sokkal többet is ki lehetett volna hozni a Shellshockból!* Legalább dupla ennyi küldetést, több és jobban jutalmazott bonusz feladatokat, és a tábori életnek sem kéne kimerülnie a szabad szájú csevegésben – a prostikról nem is beszélve. (Kis negatívumként megemlítem meg a katona azon tulajdonságát, hogy lapos kúszás esetén akadályhoz érve magától felegyenesedik, ami miatt többször is volt lebukás a lopakodós küldetésben, és a lángszóró tüzét, valamint az ezzel felgyújtott Vietnámiak is lehetnének jobb kidolgozásúak.)

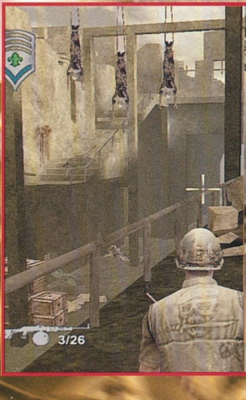
És sajnálatosan nincs multiplayer sem, ami azért jól jött volna egyeseknek. Ez minden.

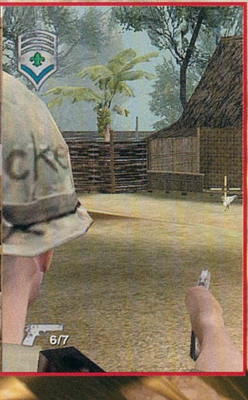
Gyűjtsétek hát a pénzt, mert a Shellshock durva jó lett!

GI Dzson
674 VC kilövése (mind igazolt)

MARTIN BELESZÓL!

Fura ez a 8 pont itt az értékelő végén. **A kényszerű objektivitás eredménye.** Sokat tanakodtunk Dzsonnal, hogy mennyi legyen. Én szívem szerint simán adtam volna 9-et (és persze Dzson is), mert nálam ez a game baromi jól vizsgázott. Szerzett nekem 5 hihetetlenül gyönyörű éjszakát (napi 2 küldetés), melyeknek minden másodpercét bizsergő tarkóval élveztem végig. A *Szakasz*, az *Apokalipszis Most* és az *Acéllövedék* c. filmek nagy rajongójaként azt hiszem, hogy EZ volt a Vietnámi háború. Ez nem egy lövöldözős stuff vietnámi köntösben, *ez maga véres valóság*. Tisztában vagyok vele, hogy rövid a játék. Tudom, hogy nincs multiplayer. De azt a fantasztikus érzést nem tudom szavakba foglalni nektek, amikor kint egy baromi nagy vihar volt éjjel, én meg akkor pont azt a küldetést nyomtam, ahol a zuhogó esőben, mennydörgés és villámlás közepette a rizsföldeken kell csámborogni, és egyszerűen nem tudtam, hogy a hang kintről jön-e, vagy a hangszóróimból! A hideg futkosott a hátamon! Ezt a játékot mindenkinek be kell szerezni, mert a hangulata és a látványvilága oly mértékben tökéletes, hogy ezek mellett minden hibája eltörpül…





SHELLSHOCK: NAM '67

EIDOS / GUERRILLA

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (199KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kiváló hangulat, kiváló grafikával támogatva
× kevés küldetés, rövid, jobban ki lehetett volna még dolgozni pár ötletet

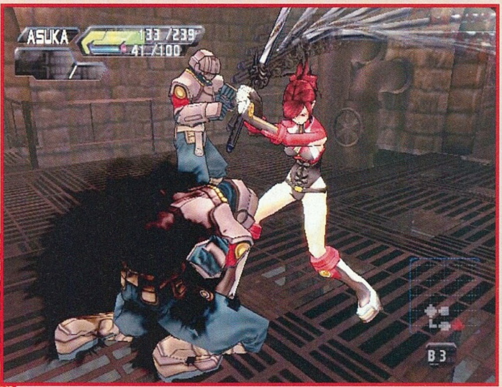
8 pont

A korábban teljesen ismeretlen **Crimson Tears** névvel még a tavalyi ECTS során találkoztam. Az ott bemutatott animációkba **első látásra beleszerettem**. Cell shaded harcosokat mutatott be a videó, tipikusan japán stílusban... szintén rájuk jellemző csodálatos zenével. Szóltam is Martinnak, hogy amint érkezik a játékkal kapcsolatban valami bemutató/előzetes, akkor rögtön dobjon meg vele. Később megint elém került egy mozgóképes prezentáció... ezúttal már a programból vett jelenetekkel. Ekkor hatalmasat csalódtam. Mert bár nem tudtam belőle végleges következtetést levonni, eléggé olyannak tűnt a dolog, mintha a *Seven Samura 20XXi* egy még gyengébb változatáról lenne szó. A rengeteg konzolokkal eltöltött év után pedig igen megbízhatóak lettek a megérzéseim, így miért is ne hallgattam volna az első csit gyanús indítást. Átadom magam a zene okozta hangulatnak és úgy nyúlok az irányítómért, mint aki Krisztus újabb eljövetelét várja. Azt hiszem, ismét szerelembe ejtettek a bíbor könnyek... hiába sustorog tudatalattim mélyén személyes kisördögöm, őt egy vállrándítással elintézem.

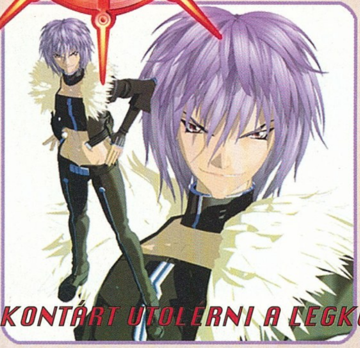
2044... TOKYO

Mivel a menü elég pórias és a beállítások között sem találni túl sok érdekfeszítő lehetőséget (még feliratozást sem kérhetünk), egyből az új játék opciónak estem neki. Az indítást követő egy oldalnyi információból a hely és a dátum derül ki... valamint a kerettörténet. Természetesen biológiai fegyverekről van szó

Crimson Tears™









TOLVAJT ÉS KONTÁRT UTOLÉRNI A LEGKÖNNYEBB

belső reakcióimra. Azóta nem is kísértem figyelemmel a CT-vel kapcsolatos híreket... Egészen addig egyáltalán nem foglalkoztam vele, míg meg nem érkezett hozzám a végleges játék.

FELMELEGÍTETT SZERELEM

A szobámban álló tévé sötét képernyőjét egy *Capcom*, majd egy *Spike* felirat világítja meg ideiglenesen, mielőtt a sziréna harsogó hangja be nem tölti az egész lakást. Egy összevágott ízelítő szemtanúja lehetek, amiben formás női lábak rohannak végig a riasztás helyszínét jelentő folyosókon. A bemutatóban megismerem a három főszereplőt: a gyönyörű Amber, az inkább amerikaiaknak kreált Kadie és a kicsit egy tucatjellegű férfi hős, Tokio parádézik pár percen át, miközben a nem evilági zene szól. Nem tehetek róla, már a *Tenchu* muzsikája is teljesen elvarázsolt, ezzel sincs most másképpen. Talán sejthető... visszajött a programmal szemben érzett bizalmam. Bár a kezdő képsorokban mutatott címfelirat és annak háttere erősen emlékeztet a *KOEI* **Crimson Sea** remekére (mindkét részre), elhessegetem piszkálódó gondolataimat, amik kétkedve figyelik a ki (az X-es Shadow Ops-ban taglalt nukleáris támadás mellett ugyebár ez is igen közkedvelt téma), amik nélkül nem is létezhetne elképzelt jövőkép. Picivel később már az A.R.M.A. főhadiszállásánál járok, ahol a korábban megismert Amber robban be az épületbe. Itt azért dobtam egy hátast. Ahogy leveti magát a mélybe, az egy az egyben az MGS2 indítását idézi. Még a zene is ugyanaz! Csak Amber nem lóg kötélen, nem lengedezik erre-arra... Egyszerűen leugrik, majd sok méternyi zuhanás után a lábával töri át a mennyezetet. Koppintás ide-oda, ez a jelenet elég hatásosra sikeredett. Az meg már csak ráadás, hogy Snake második kalandjának muzsikája annyira rabul ejtette egy egész nemzedék szívét (vagy többét is). Nos... hősnőnk kiszabadítja két társát, azután megindulnak rejtekhelyükre, miközben levegőbe röpítik az egész kócerájt. Valahogy így kezdődik tehát ez a nagyszabású (??) kaland, amiben azután ezzel a három biológiai fegyverrel kell majd megtisztítani a különböző helyeket a rosszfiúktól.

AZ UTCÁKON

...és elkezdődött a játék. A kis szobában kiválaszthatjuk, melyik szereplőt kívánjuk irányítani a három közül. Amennyiben később változtatni szeretnénk, ide kell visszajönni. Ha kimegyünk az ajtón, az utcákon találjuk magunkat. A falaknál három fazon áll. Az elsőnél gyógyszereket, különböző kapszulákat vásárolhatunk, a másodiknál lőfegyvereket és töltényt, míg a harmadiknál az ütő/szúró/vágó eszközök kaptak helyet (illetve itt kombinálhatjuk fegyvereinket kiegészítőkkel, hogy hatásosabbak lehessenek). Igazából ők a legfontosabbak, gyakran kell majd ellátogatni hozzájuk. A város szélső része romokban hever, itt lesz egy idősebb bácsika, akinél adományozhatunk nagyobb pénzösszegeket a lerombolódott terület helyreállítási költségeinek fedezéséhez. A legfontosabb azonban a rejtekhely alagsorában van. Itt találhatjuk ugyanis a dimenziókaput, amivel elmehetünk a küldetések végrehajtásának színhelyeire. Valamint egy gépre is rálelünk, amivel menteni tudunk, fejleszthetjük magunkat, újra lefuttathatjuk az átvezetőket és informálódhatunk a már leölt ellenfelekről. Mivel a fejlesztésekhez is szükséges pár összetevő, a vásárláshoz/adományozáshoz is kell pénz, ezek pedig mind a harci övezetekben vannak, érdemes használatba venni a teleportáló készüléket. Megérkeztünk oda, ahol a játékban a legtöbb időt fogjuk tölteni. Nevezzük a helyet arénának...

A KATAKOMBÁK MÉLYÉN

Bár a hely mindig változik, avagy kerülhetünk majd csatornába, gyárba, utcákra, vagy más helyekre, a lényeg nem fog változni. Szobáról-szobára haladva kell megölni minden ellenséges tevékenységet folytató teremtményt. Avagy mindenkit, akivel összefutsz. Katonáktól kezdve az élőhalottakhoz hasonló mutánsokon át egészen a legnagyobb szörnyekig, robotokig lesz itt minden kérem szépen. Különbség leginkább annyiban lesz, hogy kibe mennyit kell ütni. Védekezni mindegyik próbál, ahogy támadni is. Előkerülnek majd persze technikásabb küzdelmet kívánó ellenfelek is. Ez kábé annyit jelent, hogy valaki ellen nem hatásos a kard. Segítség gyanánt elmondom, hogy senki ne agyaljon sokat ezen a ponton: **lőfegyvert kell használni**. Gondolom, mindenki szerint hatalmas kihívást jelentett ez a kis ötlet. ;) Miközben valakit ütlegelsz, folyamatosan pénzérmék esnek ki belőle (nem szabad abbahagyni akkor sem az agyabugyálást, ha már elfogyott az illető életereje... egészen addig rendszabályozzuk, míg el nem tűnik), valamint utolsónak sokszor értékes tárgyak, fegyverek, gyógyszerek. Hasonlókat üthetünk ki a hordókból, ládákból is. Útvonalunkat láthatjuk a képernyőn egy kis térkép formájában, így mindig tisztában lehetünk azzal, hol jártunk már, vagy mit hagytunk ki. A cél: elérni a következő teleportot. Ennek beindításához sokszor egy kártya is kell, de ezt nem nehéz megtalálni. Mindig az adott pálya egyik ellenségénél van, könnyen észrevehető, hogy kinél, mivel jelezve van a feje felett az életerejével együtt. Ezt keresve az sem baj, ha elfelejtjük a korábban már esetleg látott teleportáló készülék helyét, mivel onnantól azt kéken villogó szobaként jelzi a gép. Így kelhetünk át az egyre nagyobbá váló szinteken, míg végül elérünk egy-egy főellenséghez. Ezek közül talán az első a legnehezebb, mivel folyamatosan eltűnik, majd mikor megjelenik, már támad is. A későbbiekben jelentkezőket már egyszerű „folyamatos gyakás” segítségével el is tehetjük láb alól. Vannak időnként érdekesebb megoldások (például az, amikor nem a hatalmas monstrumot kell verni, mert annak mindig helyreáll az egészségi állapota, hanem a körülötte repkedő kis robotot), de átlagban nem nagy kunszt egyik boss leverése sem. A pályák felépítése többnyire hasonló, csak azzal nehezednek, hogy különböző csapdákat helyez-





nek el rajtuk. Fel-feltörő gázzal már az elején találkozhatunk, de később aknásított, vagy lezuhanó faldarabokkal tarkított labirintusokban is keringünk majd.

AMI MÉG FONTOS...

Életerőnk alatt található egy három szakaszból álló csík. Mivel különleges, biológiai fegyvernek legyártott teremtmények vagyunk, hajlamosak vagyunk a túlmelegedésre. Ez megtörténhet a harc hevének következtében, vagy olyan tényezők is befolyásolhatják, mint egy nagy forróságú szoba, vagy az, ha lángszóróval vesznek minket kezelésbe (utóbbi kettő igen gyorsan felmelegíti testünket). A csík ennek a folyamatát jelzi. Amikor már teljesen betelt, bedurranunk, gyorsabbak leszünk és erősebbek.

Azonban nem minden arany, ami fénylik. Az előbb említett folyamat következménye az, hogy ha gyorsan nem teszünk valamit, szinte nullára csökken az életerőnk. Nos... gyógymód természetesen van, méghozzá a cooler nevű készítmény (és javított változatai) képében. Csökkenthetjük a bennünk emelkedő hőt, ezzel biztosítva túlélésünket. Természetesen minden gyógyszert, felszerelési tárgyat a Start lenyomásával előhívott menüben alkalmazhatunk. Ez és a harcrendszer ugyanaz, mint a hasonló stílusú programokban. Időnként szintet lépünk, az említett gépnél fejleszthetjük magunkat, satöbbi.

Fontos még két dolog. Az egyik az, hogy ha tudunk vásárolni, mindig legyen nálunk egy a returner nevű cuccból. Ez azért fontos, mert **ha nagyon leamortizálódtunk, csak ezzel tudunk visszatérni** a bunkerbe... egyébként meg csak akkor, ha már megöltük a főellenfelet. A másik fontos dolog a recorder névre hallgat. Ezzel akár a pályákon is menthetünk. Persze kevés van belőle, így jól meg kell gondolni, hogy hol vesszük igénybe a segítségét. A jó hírt a végére tartogattam. Mikor meghalunk, nem kell nagyon megijedni, mert maradék társainkkal mentőakcióra indulhatunk. Amennyiben pedig sikeresek vagyunk, elhullott társunk, valamint annak minden felszerelése/pénze újra nálunk lesz.











EGYSZERŰ DÖNTÉS

Korábban hiába vártam nagyon, a tesztelés kezdeténél pedig hiába ámultam el tőle, a CT végül bebizonyította, hogy egy *nagyon átlagos* próbálkozás. Hiába a jónak tűnő 3D-s „megyek-ütök" köntös, meg az RPG hatásokat próbálgató játékmenet: **szimpla bunyó az egész**. Na, meg abból sem csúcsminőség. A grafika talán a legkiforrottabb. Az sem tökéletes (eltűnnek a holttestek, Kadie copfos haja folyamatosan rezeg, mintha áramba nyúlt volna...), de legalább mutat valahogy és még az árnyékok sem csak egy pacaként mutatkoznak meg (bár láttunk már ebből is szebbet). Jól néz ki a karakterek rajzfilmes stílusú kialakítása, valamint a poligonos környezet sem randa. Azonban utóbbi nagyon ismétlődő, no és időnként kicsit egyhangú. Szerencsére legalább a töltési időkkel nincs baj, mert azok elég rövidek. A játszhatóságra már annyi pozitívumot sem lehet elmondani, mint a vizuális megjelenítésre. A harc ugyan viszonylag könnyen megy, a kamerakezelésnek köszönhetően sokszor előfordul, hogy besétálunk valahova, és nem látjuk azt, hogy kicsivel arrébb mi vár ránk. Halljuk ugyan, hogy van valami ellenség a szobában, de ennél többet nem tudunk kideríteni, csak akkor, ha továbbhaladunk. Így viszont nem elképzelhetetlen, hogy pont az ellenfél megindított támadásába fogunk belefutni. A másik nagyon buta dolog a csapdák megoldása. A gázokat még ki lehet kerülni, de például a lehulló vakolattól többször is agybajt kaptam. Mikor egyszerre két fickóval verekszem és egy harmadik lő rám, akkor nem igazán van erőm és időm azt lesni, hogy hol különbözik minimálisan a padló színe. Arról nem is beszélve, amikor a lövöldöző robotok között apró aknákat kell kerülgetni. Az ezekhez hasonló helyzetek tökéletesen képesek kikészíteni az ember idegeit. De mondok jobbat... nem is annyira felmérgesítik a játékost, mint inkább elveszik a kedvét a végigjátszástól. Így a szavatosság is csökken, amit a sok ismétlődés sem segít jobb értékeléshez (még jó, hogy nem termelődnek újra a lények).

Zenék, hangok? Háááát... a kezdetben tapasztalt nagyszerű zenék inkább vevőcsalogatás gyanánt készülhettek. A pályákon tapasztalt muzikális aláfestés már jóval egyszerűbb, unalmasabb, tipikusabb. A hangok szintén nem fognak senki megrökönyödésre késztetni. Puffogás, nyögdécselés, csattogás (amihez jól jön a főszereplők bugyuta mozgása is). A hangulat ezeknek köszönhetően hasonlón átlagos, mint a már kitárgyalt jellemzők. Az elején nagyon jónak tűnik a CT, de idővel bizonyítja, hogy semmi különös nem vár minket. Elképzelt jövőképben rengeteg bunyó. Semmi RPG (a szintlépéssel járó életerő növekedés, meg a bunyózás fejlesztése szerintem igen kevés), semmi gondolkodás. A történet nem nagy cucc, a karakterek jellemét is jobban ki lehetett volna dolgozni, és nem annyival letudni, amennyit ebben a játékban kapunk. Ez így édeskevés.



A *Capcom* most eléggé mellefogott. Megérzéseim szerint erősen a Crimson Sea minőséget akarták lekoppintani, elérni... csak hát azt nem is annyira könnyű. Most már talán rájöttek ők is. Gondolom én. A japán fogadtatás hűvös volt (by Liquid), de ahogy elnézem, a világ többi részén sem lesz pozitívabb. Nem véletlen... ennél azért jóval többet vártunk. Ja... és többjátékos mód természetesen egyáltalán nincs. :(

Zárásként szeretném felhívni minden kedves olvasó figyelmét a ***Fangoria*** horror magazinra, aminek második száma már az újságosoknál figyel szeptember elseje óta (DVD-s filmmelléklettel, vagy nélküle). Egyre több magyar cikk várja az érdeklődőket... interjúk, kritikák, valamint novellák. Akinek még nincs elege belőlem, az olvasgassa nyugodtan. ;)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Én is csak a játék grafikájára figyeltem fel annak idején: ez a Cell shaded dolog eléggé bejövős. Capcom stuff, gondoltam vagy valami tutiság lesz, vagy pedig egy tipikusan japán, jellemzően fogyaszthatatlan ökörség. Az utóbbi. Egy verekedős játék, amit megpróbáltak erőszakosan RPG elemekkel túlbonyolítani. Végül is, Japánban az RPG autóversenyeket is díjazzák, úgyhogy nem csodálkozom...

CRIMSON TEARS

CAPCOM / SPIKE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

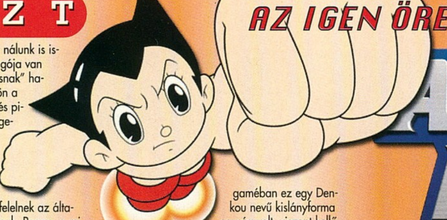
1 Játékos
memóriakártya 8mb (51KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ egészen jól kezdődik
✕ azután sajnos kellően kiismerjük

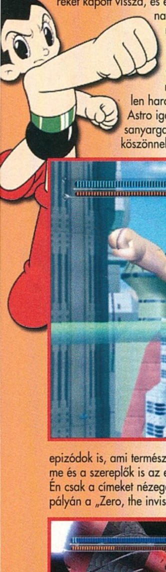
6 pont

AZ IGEN ÖREG KISFIÚ

ASTRO BOY

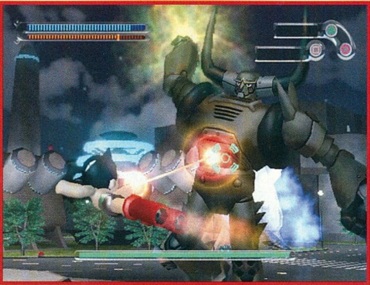


Az anime és a manga már nálunk is ismert fogalmak. Sok rajongója van eme „japán (rajzfilm)stílusnak" hazánkban is; nekem például rögtön a lenge öltözetű, hatalmas szemű és pisze orrú leánykák és a velük megesett esetek ugranak be a szó hallatán… Természetesen vannak hagyományosnak mondható filmek is az anime listákon, olyanok, melyek karaktereikkel és cselekményeikkel inkább megfelelnek az általunk ismert „rajzfilm" kategóriáknak. Persze, a mi elzárt keleti blokkos világunkba a Lolka és Bolka meg a Varázsceruza volt a nyerő – hogy a *„Nu pagagyí"* farkas és nyúl párosáról ne is beszéljek –, míg a „nagy vízen túli" gyerkőcök már mindenféle szuperembereknek drukkolhattak a nappaliban (Superman, Spider-Man, Batman, Bituman). Így volt ez a még távolabbi japánban is, ahol az 1950-es években tűnt fel Astro Boy, japán nevén Tetsuwan Atom, akinek összesen 193 filmje készült el, amiből angolra csupán 104-et fordítottak le. Gondolom a legnagyobb rajongói bázis is a szigetországban lehet, de körbenézve a neten azért akadnak szép számmal „idegenben" is olyanok, akik szeretik a piros csizmás, kerek szemű, ártatlan képű robotkölyköt.



Astro Boy ugyanis egy professzor gyermekének képére lett legyártva, aki autóbalesetben halt meg. A prof viszont csalódott lett, mivel nem igazi gyereket kapott vissza, és eladta őt egy robotcirkusznak. Itt a porondmester meglehetősen kegyetlenül bánt vele, de megmentette őt az introban is látható nagyorrú doki, aki a robotok rabszolgasága ellen harcolt. Az ő irányításával lett Astro igazi hős, ki oda csap, hol sanyargatni lát. A játékban visszaköszönnek egyes anime/manga epizódok is, ami természetes, hiszen az egész game és a szereplők is az eredeti sorozatot követik. Én csak a címeket nézegetve ismertem fel az egyik pályán a „Zero, the invisible robot" részt – bár a gaméban ez egy Denkou nevű kislányforma egység volt, viszont kellőképpen láthatatlan. (Aztán lehet, hogy tökre más a dolog, én meg jól beégek, de hát nem vagyok egy Astro Boy szakértő.) Nekem csak a Simpsons, Futurama, South Park, Oblong család, Görcs ikrek, Spaced Out, Spongyabob és a Ren & Stimpy Show azok, amikre rajzfilmes érdeklődési köröm kiterjed.

Szóval, a bevezetőben a nagyorrú fickó, Dr. Frankenstein módjára kelti életre Tobio-t, de rögtön át is nevezi Astro-ra, míg a háttérben feltűnik egy pillanatra a műveletet figyelő Dr. Gonosz Arc is, mint a rossz dolgokat irányítgató főgonoszság. Később új apánk irodájában ismerkedhetünk az irányítással és egyéb alapdolgokkal, amiket egy Nora nevű, sárga vízcsapforma robot tanítgat meg nekünk.



Az irányítás elég egyszerű, és megnézegethetjük játék közben is, ha valamit elfelejtettünk volna. A legfontosabb gombunk a Négyzet, mivel ezzel tudunk tárgyakat használni, illetve emberekkel és egyéb szerves vagy szervetlen létformákkal kommunikálni. Sőt, főellenség harcok alatt szükséges is a használata, mert a gonoszokat nem csak hagyományos támadásainkkal tudjuk likvidálni, hanem általában tennünk is kell velük valamit. Egyelőre én még az irodában szórakoztam, ugráltam (elég béna), nézelődtem, egy gumilabdát dobáltam és pattogtattam gyerekes lelkesedéssel, majd a cserepes növényeket is dobáltam, de azok már nem pattogtak. Ezt megunván az utasítás szerint felmentem a tetőre, ahol sárga madarak zabáltak valamit, és teljesen jó, futurisztikus formájú légi járművek lebegtek méltóságteljesen az ugyancsak futurisztikus metropolisz légterében. Nézelődésre nem volt idő, mert megjelentek a gonosz prof gonosz robotjai, akikkel ügyesen elbántam (L1 a célbefogás), csakhogy az utolsó lerúgott a tetőről. Már éppen bosszankodtam volna, hogy kezdhetem elölről az egészet, amikor – dádááám – bekapcsoltak az Astro lábaiba beépített rakétamotorok, és már szárnyalhattam is Metro City kék egén! Ezek az elsők a hét megszerezhető képesség közül – és a repdesés is egész jól irányítható velük. El is repdestem hát a térképen jelölt irányba, ami új atyám lakását jelentette.





Itt a legfontosabb dolog, hogy tudunk menteni és energiát feltölteni a házacskában, és itt található Zoran is, aki nem énekes zeneszerző, hanem egy kislány, aki Astro Boy kártyákat gyűjtöget. Ez azt jelenti, hogy a játékban szerzett kártyáinkat nála tudjuk megnézni, célszerűen mind a 46 darabot megszerezve. A ház aranyos, zöldövezeti részben van, a környéken pedig pár feladatot is el kell majd végeznünk, mert a kertben ácsorgó rendőr szerint 8 cardot tudunk beszerezni errefelé. Nekem kettőt sikerült is, amikor egy fiúcskától megkérdeztem a nevét, majd mikor kiderült, hogy ő egy háromszemű harcos (a harmadik szeme le volt ragtapaszozva), a segítségével szabadítottam meg egy csajt az Auradémont rejtő, gonosz nyakékétől.



A játék szerencsére nem valami arcade adaptáció – amivel szerencsétlen Futurama átiratot is jól elcseszték – hanem rendesen megy előre a történet, pár bonusz feladattal, és folyamatosan kapjuk meg Astro képességeit. A teszt során nekem megvolt a rakétákon kívül a szuperszonikus hallás, amivel a rádióforgalmat tudom figyelni, és a röntgenlátás, amit meg az áruházi, láthatatlan ékszertolvaj robot elleni küzdelemben hasznosíthattam. (De a kerti kutyától, amikor megpróbáltam kommunikálni vele, azt az infót kaptam a „woof woof" ugatás mellett, hogy ha lenne állatbeszéd megértő képességem, akkor tudnám, mit ugat az eb.) Egy áruházi robot pedig spéci kódnyelven akart mondani valamit, amivel az egyik tábla felirata is íródott – vagyis az ember gondolhatja, miket fog még tudni a fiúból lett robotja.



Ez az egész engem eléggé a Nickelodeonos *Jenny FJ-9*-re emlékeztet, aki tini robotként tengeti az életét, de most nem mint lopást akarom feltárni, csak érdekesnek vélem a párhuzamot. Na mindegy. A játékkal amúgy egész jól elvoltam, repkedtem, mászkáltam, és első boss-ként megfékeztem Magnamite-t, aki egy hídon kezdett őrjöngésbe. Itt vált világossá a speciális támadás gomb működése is, mivel a robot kígyóforma lábait megütve azok elaléltak, és ha közel mentem, megjelent a „grab" (megragadás) lehetőség a Négyzet gombon, amivel Astro megfogta a lábat, nekem meg a joy irányításával húznom kellett azt. De az ékszertolvajt is így kellett visszafogni, hogy elfogyjon az energiája…

A játék kezelése elég egyszerű, lévén a fiatalabb korosztály a megcélzott vásárlóréteg – de lehet, hogy nem csak ők, hiszen aki az eredeti részeken nőtt fel, az most olyan 40 éves forma lehet. A történet is jó, bár azoknak, akik nem tudják, miről van szó, nem fog annyi örömteli percet okozni, mint az emlegetett bennfenteseknek. A grafika kellemes, közepes tetején megülő érdemjegyre jogosult, mert ugyan a kissé primitív képi világról nem tehet – hiszen azt hozta magával –, de néhol eléggé berángat, ami a kiadó Sega Sonic team divíziójára nézve nem túl dicséretes. Ilyen hát az Astro Boy, kipróbálni esetleg érdemes, a megvételét meg mindenki döntse el maga… ;)

Dzsoniboy





MARTIN BELESZÓL!

Szerintem nem érdemes sem kipróbálni, sem megvenni. Van egyáltalán Magyarországon egy darab Astro Boy rajongó is? Nem hiszem. Még Astro Boy ismerő sem sok. Közepes akciójáték, amely a japán piacra készült, japán játékosoknak, japán felfogásban. Találsz tucatnyi jobbat! (Mondjuk, az igazsághoz hozzátartozik, hogy a grafikája amilyen gyenge technikailag, olyan aranyos stílusát tekintve…)

ASTRO BOY

SEGA / SONIC TEAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (355KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ aranyos, jó kis rajzfilm adaptáció
✕ nálunk ismeretlen, nem stabil a grafika

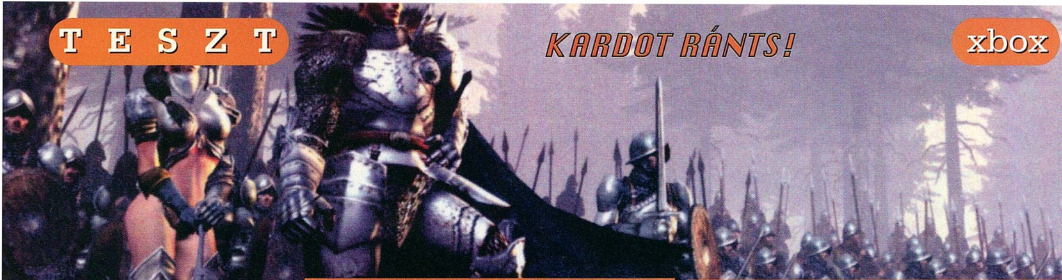
5 pont

Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható régi kiadású Mozaik, Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!

Tel.: 369-26-86 MARTIN











ELSŐ BENYOMÁSOK

Az elmúlt 6 és fél alatt, mióta a Konzolnál dolgozom Martin talán még soha nem nyújtott át nekem tesztelésre programot oly nagy lelkesedéssel, mint tette azt a **Kingdom Under Fire: Crusaders** kapcsán. Ez már rögtön felkeltette az érdeklődésemet a program iránt, hisz *Martin elég ritkán szokott ilyen hevesen dicsérni egy játékot.* Izgatottan ültem hát neki az anyagnak, melyről még tulajdonképpen azt sem tudtam milyen stílusú lesz, csak az rémlett, hogy valami fantasy környezetre számítsak. Egyből a főmenüben landoltam, semmi érdekes, leszámítva talán a netes játékot, ami azért izgalmas lehet. Ráböktem a New Game feliratra, kiválasztottam valamiféle páncélos lovagot, majd gyorsan továbbléptem. A töltőképernyőn közben elkezdett futni a sztori *felvezetése*, mely kb. olyan hosszan tartott, mint egy kisebb elbeszélés (viccen kívül). Elsőre el sem olvastam, helyette türelmetlenül továbbléptem, hisz érdekelt már, milyen a játék maga.

Aztán az is elkezdődött – de hogyan! Képzelj el egy maroknyi, kb. 25-30 fős csapatot katonákból, élükön egy talpig páncélba burkolt, elképesztő lovaggal, egy kigyúrt óriással, meg egy dögös csajjal. A csapat egy kisebb mezőn masírozik egy csapatnyi ork felé. Egyszer csak nagy rohanásba kezdtek és a következő pillanatban már csak azt vettem észre, hogy ott állok kb. 100 harcos között, mindenki üt mindenkit, fröccsen a vér, csatakiáltások zengnek mindenhol, és közben elképesztően stílusos heavy metal zene dübörög. „Húú, ennek fele se tréfa" – gondoltam, így hamarosan én is belevettem magam a kaszabolás sűrűjébe. Durva ez a játék, pedig a java csak az oszladozó első benyomás után jött elő!

MINEK NEVEZZELEK?

Mielőtt azonban belefolynék a tesztbe tisztítsuk meg a képet, azaz megpróbálnám kategorizálni a programot. A helyzet első pillanatra nem egyszerű, mert a mai programok közül egyikre sem hasonlít igazán a játék. Ahogy már utaltam rá, egy fantasy környezetbe ágyazott, stratégiai és RPG elemekkel bőven átitatott, verekedős játékról van szó. A baj az, hogy ez így leírva és kimondva túl egyszerű. Olyan változatos és tökéletes összhangban keveri ezeket az elemeket a játék, hogy nem lehet beskatulyázni egyértelműen. Ha hasonló játékokat kell megneveznem, két cím jut az eszembe: egy régebbi és egy újabb. Nem tudom emlékeztek-e még PS1-ről (vagy PC-ről) a Warhammer sorozatra, abból is egész pontosan a Dark Omenre. Ez egy Warhammer világban játszódó stratégiai program volt, melyben kisebb csapatokat vezényelve és fejlesztve kellett győzedelmeskednünk az orkokon. Nos, a Crusaders stratégiai, illetve RPG része erre hasonlít. Abban a pillanatban azonban, ahogy összecsapásra kerül a sor, átvehetjük a csapat fővezérének irányítását, és vele csépelhetjük az ellent. Ebből a szempontból pedig a Dynasty Warriors sorozat, mely kapásból bevillan az ember agyába.

Egy sajátos stíluskavalkáddal van tehát dolgunk, mely rendkívül egyedivé teszi az anyagot.



SZTORI

Na ez az, amiről nem sokat fogok írni. Na nem mintha nem tudnék, csak nem látom értelmét – mindjárt kifejtem miért. Először is a történet kapcsán ugyancsak a Warhammer, ami beugrik. Ugyan a KUF: Crusaders egy önálló fantasy világban játszódik, mégis a fent említett címhez hasonló az egész környezet. Maga a kidolgozottsága is Warhammer, sőt, akár azt is megkockáztathatom, hogy Gyűrűk Ura szintű – az ihletet ebből a két mesterműből vették. Ebből következik, hogy a történet felvázolására csak akkor adódna lehetőségem, ha esetleg lexikon méretben jelennénk meg – ezt kéretik komolyan venni, pld. csak a prológus 10 percig tartó folyamatos szövegből áll. Mivel a lexikon formátumra reális esély a közeljövőben nem kínálkozik, így maradjunk meg az alapok ismertetésénél. (Egyébként is rám szóltak, hogy tartsam a megadott karakterszámot... :)

Legyen tehát annyi elég, hogy a sztori a klasszikus ember-ork ellentétre alapul és egy gigantikus háború története. Mi az emberi oldalt fogjuk irányítani, ott is egy fővezért, Geraldot. Persze csak addig, míg végig nem viszed a játékot, mert ha ezt megteszed, akkor választhatóvá válik három másik főhős is, melyből kettő az orkok „embere". Így a gonosz oldalt is kipróbálhatod, s ezzel az egész történet totál újszerű megvilágításba kerül. Mind a négy fővezér voltaképp önálló történet, kisebb-nagyobb átfedésekkel, így rendkívül izgalmas mindegyikükkel háborúzni.

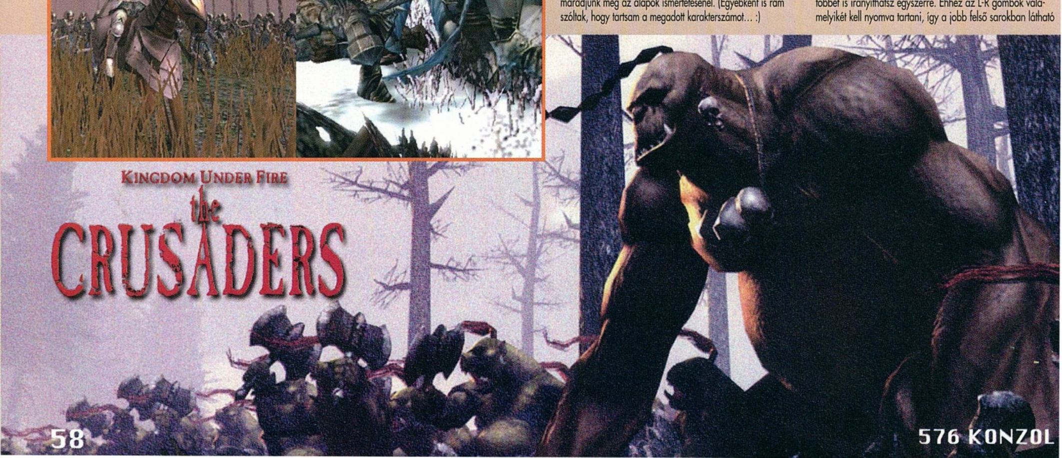
A játék tulajdonképpen pályákra oszlik, melyeken megadott küldetéseket, feladatokat kell elvégezni. Nem kell megijedni, nem túl bonyolultak, általában a harc a legfőbb dolgunk, no meg változatos harci manőverek.

KEZELÉS

Ideje rátérni a rázósabb dolgokra is, azaz lássuk milyen is a kezelése a programnak. Bevallom ettől az elején kicsit féltem, mert a hasonló játékok gyakran az irányításon buknak el. Szerencsére azonban erre különösen odafigyeltek a programozók, így a kezelés nagyon sima lett, egy-két apróságot leszámítva. Elsőre mondjuk nagy lesz a káosz, de türelem!

Ahogy említettem egy kisebb csapatot irányítasz. A legfontosabb a fővezér (a játék elején ez ugye Gerald), ugyanis őt követik alvezérei (Ellen és Rupert), valamint katonái.

Nézzük hogyan mozoghatsz a terepen. Két lehetőséged van. Az egyik szerint az analóg karral forogva az A-val kijelölheted, merre induljon el a csapat. Ez azonban csak kisebb távolságok áthidalására jó, a nagyobb hadmozdulatokra nem annyira. Egyszerűbb hát, ha már az elején megszokod, hogy a térképen adsz utasításokat csapataidnak – később ugyanis többet is irányíthatsz egyszerre. Ehhez az L-R gombok valamelyikét kell nyomva tartani, így a jobb felső sarokban látható



térkép nagyobb lesz. Itt a kis kurzort mozgatva jelölheted meg az A-val, hova akarsz menni. Figyelj arra, hogy ha piros vagy narancssárga színű egységet látsz, akkor az ellenfél, a zöldek a te csapataid, míg a kék szövetséges, de nem irányítható egység. A térképen így egyszerűen kijelölheted, ha valamit meg akarsz támadni. Ha meggondoltad magad, akkor a B-vel vonhatsz vissza egy parancsot. Érdemes megjegyezni itt, hogy amikor több csapatod is lesz, akkor az L-R gombokkal válthatsz közöttük, illetve az Y-nal valamennyi csapatodat mozgathatod egyszerre. Fontos megjegyezni továbbá, hogy megváltoztathatod a csapatod felállását. A fekete és fehér gombokkal szorosabbra foghatod, vagy kicsit szétszórhatod katonáidat, így felvéve új alakzatokat. A tömörebb felállás erősebb védelmet ad, de lassabb, míg a tágabb valamivel védtelenebb, de sokkal fürgébb haladást biztosít katonáidnak. Tartsd szem előtt, hogy ha katapultokat rohamozol meg, akkor is hasznosabb a lazább felállás, hisz sokkal nehezebben fognak tudni eltalálni!





Mozogni immár tudunk, nézzük hogyan lehet harcolni!

Mint azt már említettem, a csatákban az aktuális csapat vezetőjével (azaz kezdetben Geralddal) harcolhatunk. Természetesen az analóg karral mozoghatsz, az X/A a támadás (kisebb és nagyobb ütés), a B pedig a védekezés. Fontos szerepet kap csatákban a képernyő alján látható SP kijelző, melyet ellenséges katonák levágásával lehet tölteni. Ezzel lehet ugyanis speciális támadásokat, sőt képességeket is használni. Nézzük az előbbit! Harcban az A+X illetve az Y+B megnyomásával kérhetünk Ellentől vagy Ruperttől (azaz az alvezéreidtől) segítséget. Ha bajban vagy (mondjuk sokan körülvesznek) érdemes hívni valamelyiket. Ugyancsak hasznos a speciális támadás, melyet az Y kétszeri lenyomásával hozhatsz elő. A speciális képességekkel a csapatok rendelkeznek és a D-paddal hozhatod őket elő. Itt lesznek a gyógyítások, extra támadások, felderítés stb. – mint gondolom látod elég hasznos dolgok.

Térjünk azonban vissza a közvetlen harcokra, mert még nem szóltam a HP-ről. A bal felső sarokban láthatod a saját, míg a jobb felsőben az ellenséges csapat(ok) energiáját. Két módon győzhetsz. Vagy lekaszabolsz minden katonát, vagy megkereséd a csapat vezérét és őt teszed el láb alól. Utóbbi esetben rögtön győztél – a zászlót cipelő katonát ne próbáld levadászni, mindig elszalad. **(Hosszú percekig futottam anyázva az egyik után. Martin :)** Saját csapatod csak akkor pusztul el, ha te magad adod be a kulcsot. Érdekes módon katonáid nem halnak meg, így a létszám mindig állandó lesz. Hátránya a dolognak, hogy *saját katonáid tulajdonképpen a meghosszabbított testrészeid*, azaz a katonákat ért sérülés a fővezér energiáját fogyasztja. Ez játékos barát megoldás, még ha nem is realisztikus!

Ha harcban vagy, el is tudsz menekülni, sőt gyakran el is kell. Ehhez vedd elő a térképet és jelöld ki, hova fussanak az embereid. A meneküléssel bánj óvatosan, nehogy az egyszerű stratégiai visszavonulásból fejvesztett futás, majd mészárlás legyen!

Egyébként azt vettem észre, hogy a stratégiai elem nem dominál annyira, mint a harcos részek. Én egy kicsit jobban ügyeltem volna az arányokra és kicsit több stratégiai tényezővel frissítettem volna a programot, mert így a későbbi pályák sajnos monotonná válhatnak.

FEJLESZTÉS

Természetesen valamennyi elpusztított ellenfél után EXP, azaz tapasztalati pontot kapsz, míg a pályák végeztével arany is jár. Mind a kettőt fejlesztésekre lehet fordítani. A küldetések végeztével mindig visszatérsz valamilyen táborba vagy várba, ahol szabad perceidben a következő opciók állnak előtted. Ha a parancsnokkal akad dolgod, akkor válaszd az Operations menüt, itt beszélhetsz vele. Lényegesebb az ez alatt látható Barrack, ahol a legfontosabb fejlesztéseket végezheted el. Először is azt kell eldöntened, hogy melyik egységedet akarod tuningolni – már ha persze éppen több van. Miután kiválasztottad a megfelelőt, újabb választás elé kerülsz. Fejlesztheted ugyanis a fővezéredet és a katonákat is (sőt később az alvezéreket is). A vezér esetén a következők állnak a rendelkezésedre. A Skill-lel fejlesztheted vezéred képességeit, ahogy ezt majd látni fogod, ez katonáidra is nagy hatással lesz. Az Equipmentnél vehetsz felszereléseket – ehhez kell az arany. Mindegyik cuccnak megvan a maga szintje, ez azt jelzi, hogy milyen fejletségi szint a függvénye az adott eszköz használatának. Mindegyik felszerelés rendelkezni fog valamilyen speciális képességgel (vagy többel) is, erre legyél tekintettel. Ezenkívül ott lesz a Special Ability, melynél extra dolgokat lehet fejleszteni, főleg az alvezéreknek. Természetesen katonáidat is lehet fejleszteni, és nekik is vehetsz cuccokat. A katonáidnál a legfontosabb a Job opció. Itt ugyanis osztályokba, vagy ha úgy tetszik kasztokba sorolhatod embereidet. Például így lehet az egyszerű katonából, lovag, vagy paladin. Ahhoz azonban, hogy Jobot válts, fejlesztened kell a vezér képességeit (Skills). Hogy éppen mihez mi kell, azt az adott kasztnál láthatod. A katonáknál maradt még egy pont, a Resistance, mely a különböző támadások és varázslatok elleni védelmi képességeket mutatja. Ezeket a képességeket cuccok vásárlásával lehet fokozni.

A fejlesztésen kívül a táborban lehet gyakorlatozni (Training – érdemes megcsinálni), illetve néha nem árt a kocsmába is betérni és meghallgatni a katonák beszélgetését.

EGY-KÉT HASZNOS TIPP

A történelem nagy hadvezérei mindig is híresek voltak arról, hogy a nagyobb csatáiknál valamennyi olyan trükköt bevetettek, melyek alkalmasak voltak az ellenfél megzavarására. Példát csak azért nem írok, mert fogy a helyem. Mindenesetre a készítők figyeltek erre és egész apró dolgokat is beletettek a programba, melyeket nem árt figyelembe venni, ha győzni akarsz. Rendkívül fontos, hogy milyen irányból közelíted meg az ellenséget. Figyeld például milyen irányból süt a nap! Ez nagyon fontos, főleg a nyilasok esetében. A legjobb, ha be tudsz úgy állni, hogy az ellenfél szemét vakítsa el a nap, mert akkor nagyon megzavarhatod őket – és bonusz SP-t is kaphatsz! Figyelj arra is – ha már a nyilasoknál tartottunk –, hogy mikor lősz, ne erdőben állj, mert a fák zavarják a nyilakat – ha rossz irányból vagy helyről tüzelsz, azt mindig kiírja a játék. Ha tüzes nyilat használsz, figyelj a környezetre, mert sok-sok szitkozódásra adhat okot, ha felgyújtod magad körül az erdőt vagy a saját katonáidat – mint azt volt alkalmam egyszer megtapasztalni. **(Ja, eccer' mi is csúnyán megpörkölődtünk... Martin :)**

Fordíts nagy figyelmet a felderítésre (ehhez a D-padot nyomd le és válaszd a Scoutot), főleg ha ismeretlen területre tévedsz. Bárhol lapulhatnak ellenséges katonák!

A későbbiek során kapsz majd úgynevezett Sappers-eket, azaz utászokat (kicsit fura ez a középkori hadviselésben). Ők nagyon fontosak, mert velük lehet gyógyítani, csapdákat felszedni (ezek helye általában jelöve van), de ami még ennél is fontosabb, különböző kapcsolókat átkapcsolni – ezeket mindmind a D-paddal hozhatod elő. Tisztán emlékszem egy olyan küldetésre, melynél egy gátat kell kinyitni, melyet az utászokkal lehetett megtenni. (Mondjuk elég nehezen lehetett kijelölni a gát ajtaját, mely az irányítás butasága volt.)



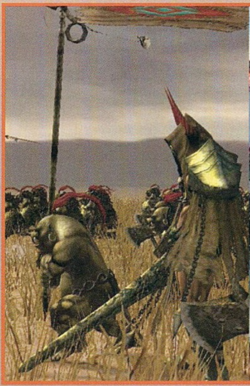


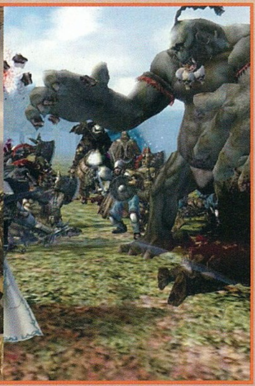
ÉRTÉKELÉS

A koreai illetőségű *Phantagram* minőségi munkát végzett: a Kingdom Under Fire: The Crusaders egy nagyszerű játék! Az első pillanatok bódító hevessége után is fenntartja az emberben az izgalmas és a feszültséget, így szinte állandóan élvezettel tesszük be a gépbe. Szerencsére csak apróbb hibák fordulnak elő. Ahogy említettem, néha nehézkes kijelölni bizonyos dolgokat. Ehhez kapcsolódik, hogy precízebb hadmozdulatokra az irányítás nem ad lehetőséget. Például ha az a feladat, hogy észrevétlenül az ellenfél hátába kerülj, nagyon nehéz úgy mozgatni a csapataidat, hogy ne lássanak meg. Az ok, hogy embereid A-ból B pontba csak nyílegyenesen tudnak közlekedni, nem lehet megadni, milyen útvonalon közelítsék meg a kijelölt pontot. Még az a jó, hogy mindez csak apró kellemetlenség, és nem zavarja komolyabban a játékmenetet.

Ami a grafikát illeti elégedettek lehetünk. A programozók jó munkát végeztek, ezt a színvonalat más gép elég nehezen bírná – még az Xbox is szenved vele, mivel néha szaggat a játék, ami azért csúnya dolog. **(Konkrétan nem nehezen, hanem sehogy sem bírná más konzol. Martin)** A környezet frankó, ám a növényzetnek van némi „lap" jellege. Hiába azonban az apróbb grafikai és irányításbeli bakik, amikor ott vagyunk a harcmezőn, és körülöttünk vagy 100-an harcolnak üvöltve, harsog az egyébként nagyon király zene, na akkor úgy érezhetjük a *hangulat mindenért kárpótol*. Igaz persze, hogyha ez nem hoz lázba az első pillanatban, akkor nem is fogod megérteni a lelkesedésemet. Ha viszont megfog az anyag, akkor érezni fogod, hogy nagyon király lett, hisz hangulatossága mellett hosszú és rendkívül tartalmas is. Tehát kedves Xdoboz tulajok, becsüljétek meg ezt, és szerezzétek be!

Veres Miki
veresmiki@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Ebben a hónapban elkényeztetett engem Fortuna asszony. Volt egy pár szuper napom a Nam '67-tel, aztán kaptam egy 4 pályás Killzone előzetest is, és mintegy hab a tortán nekiestem a Crusadersnek is. *Megérte rá várni, én mondom!* Igényesen, nagy odafigyeléssel fejlesztett, különleges csemege ez a hardcore játékosoknak. Rettentő látványosak a csaták, király a nagy kaszabolás, tökéletes a hangulat. Sajnos, a játék bonyolultabb annál, hogy bárki kezébe merném adni, de ha megszállott Xbox-osnak tartod magad, ezt be kell szerezned! Háborúra fel!

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

MICROSOFT / PHANTAGRAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

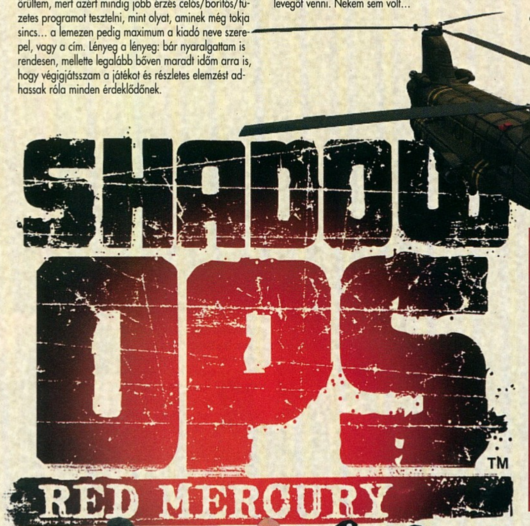
1-4 Játékos
1 mentés 4 blokk, xbox-live, dd 5.1

✔ valami hihetetlen hangulat, hosszú
✕ apróbb bakik, a vége felé picit monoton

9.5 pont

ATOMVILLANÁS ÉS RENGETEG ÓLOM

Mint ahogy azt már megemlítettem előző számunkban (*Powerdrome* cikk), a *Shadow Ops* tesztverziója késett egy keveset, így sajnos nem kerülhetett bele a nyári összevont Konzolba. Azonban ami késik, nem múlik. Ráadásul a csúszás miatt a végén a végleges bolti verzió jutott hozzám, aminek nagyon örültem, mert azért mindig jobb érzés celós/borítós/füzetes programot tesztelni, mint olyat, aminek még tokja sincs... a lemezen pedig maximum a kiadó neve szerepel, vagy a cím. Lényeg a lényeg: bár nyaralgattam is rendesen, mellette legalább bőven maradt időm arra is, hogy végigjátsszam a játékot és részletes elemzést adhassak róla minden érdeklődőnek.



speciális dolgok várnak ránk. Az opcióknál érdemes átállítani a fordított nézelődésre (*invert pitch*... már annak, aki így szokta meg), valamint nem árt, ha a feliratokat is bekapcsoljuk. Ha már mindezek készen vannak, elérkezett az idő a töménytelen akcióra. Nagy levegővétel és már mehet is a mészárlás. Többet már úgysem lesz időd levegőt venni. Nekem sem volt...

„LÉGY ÜDVÖZÖLVE A RÉMÁLMOMBAN!"

Elindítva a játékot egy bevezető videó fogad, amiben megtudhatjuk a minket érdeklő részleteket. Borostás főhősünk a hadsereg egy anyahajóján elmélkedik munkájáról és arról, hogy senkiben sem bízhat. Kiderül: ő Frank Hayden. Éppen eligazítást kap. A képeken a rosszfiú, kinek megtudjuk a nevét is: Vladi. Nála van a táska. A feladat egyszerű. Egy helikopterrel behatolunk a kicsit *Sólyom végveszélyben* hangulatú városba, ahol azután kifüstöljük az ellenállókat és megszerezzük a bombát. A jelenetek vágása mesteri, a kameraállások zseniálisak. Mintha egy akciófilmet néznénk. De sokat bámészkodni nincs idő, mert a töltés után már az utcákon is találjuk magunkat. A nézet *FPS*. Kezünkben a fegyver, mellettünk golyók húznak el, két társunk pedig minden erejével azon dolgozik, hogy a kis sikátorokból előrohanó támadók ne találjanak el senkit hármunk közül. Kezdetét veszi a rémálom!

HÁBORÚ TESTKÖZELBŐL

Amint a helikopter elhúzott a fejünk fölül, folyamatosan ostromolnak minket a fegyveresek. Nincs egy percnyi nyugtunk. Fedezékből fedezékbe haladva lőttem én is az ellenséget. Van, aki az utcákon szaladgál, de van olyan is, aki a tetők, teraszok biztonságos fedezékéből ontja ránk a forró ólmot. Lassan, de biztosan jutottam el a lezuhant gépünkhöz, amiből sikerült robbanószert szerezni a közeli fapalánkhoz, ami elzárja az utat. Innentől kezdve pengeélen táncolunk, mialatt házakat tisztítunk meg, vagy ahogy az utcákon végezzük áldásos tevékenységünket. Útközben még egy tankot is ki kell füstölni, ami nem túl mókás szimpla fegyverekkel. Még szerencse, hogy ott van velünk öngyilkos hajlamú barátunk, aki ráerősít egy bombát, amíg mi eltereljük a hatalmas gépezet figyelmét. Hamarosan pedig eljutunk az ügyeletes rosszfiúhoz. Ahogy azonban az ezt követő átvezetőből kiderül, későn érkeztünk. Az üldözött személy elrepült, hiába lövöldözünk utána. Bár Vladi kikapcsolja a nukleáris töltet számlálóját, az mégis újra működésbe lép... természetesen az ebből származó hatalmas gombafelhő tarol mindent. Anyahajót, várost, hősünket. Nem marad senki és semmi. Ez lenne a vég? Nem hinném. Ugyanis egy huszáros vágás következik. Három nappal korábban találjuk magunkat a történetben. Méghozzá a dzsungel kellős közepén, egy különleges akcióban. És hogy mi derült ki idáig? A grafikától egyelőre nem estem hanyatt (bár nem csúnya), azonban a hangulat idáig elég jó volt, köszönhetően a remek zenéknek, az adrenalint erőteljesen növelő folyamatosan pergő akciónak, valamint annak, hogy nem sok program kezdődik úgy, hogy egyből felrobban egy atombomba, letarolva mindent a környéken.

KEVÉS HELYSZÍN, SOK TENNIVALÓ

Miután a dzsungelben sikeresen felrobbantottuk a hidat, megérkeznek új barátaink, akik ismertetik a nukleáris töltet okozta emberiséget fenyegető veszélyt. Innentől kezdve már azért dolgozunk, hogy ne ismétlődhessen meg a korábban látott tragédia. Jönnek a megszokott helyek: fagyos észak, kutatólaboratórium, raktár, városok, valamint egy nagy sebességgel száguldó vonat. Ha más sem lát ezekben túl nagy fantáziát, az nem a véletlen műve. :) A feladataink szintén a megszokott sémákon alapulnak. Megszerezni valamit, felrobbantani valamit, megölni valakit. Legalább kulcsokat, kártyákat nem kell keresgélni, mert attól néha nagyon a halálomon tudok lenni. Azonban egyre jobban kíváncsiak leszünk, hogy mi lesz Frank, valamint a világ sorsa. Én legalábbis ebből kiindulva utaztam el egészen Pári-





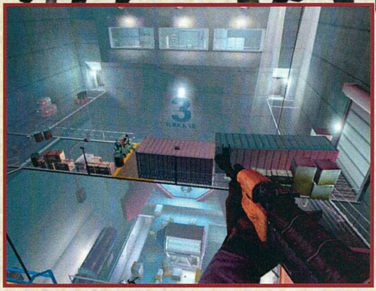
VESZÉLYBEN A VILÁG

Szokás szerint... A rosszfiúk soha nem adják fel, míg világ a világ. Vagy míg léteznek filmek, játékok... és jófiúk, akik felveszik a harcot a már említettekkel szemben. Leggyakoribb fenyegetésként természetesen az atomfegyver jöhet számításba ismét. Ez egy biztos pont azoknak az életében, akik a terroristák szerepét kapják magukénak. Ezzel lehet megfélemlíteni, zsarolni, pusztítani, vagy csak egyszerűen zsarnokoskodni. Ha lehet, akkor még valamilyen módon bekerülnek a képbe az oroszok is, vagy valami azokkal összekapcsolható ország népe – ez is egy biztos pont. A többi, helyszínek/szereplők, a történet szálainak megcsavarása már csak a készítők fantáziáján múlik.

Jelen helyzetben egy katona a jó fiú. Egy egyelőre ismeretlen fazon áll a rossz oldalon. Az atombomba egy táska gyomrában rejlik... ereje többszöröse annak, amit ledobtak Hirosimára. Feladatunk egyértelmű. Megszerezni a táskát, hatástalanítani tartalmát. Persze halállal lakol, aki meg akar akadályozni ebben.

ASSZEM' EZ A GHOST RECON

Legalábbis a kezdőképernyőről az jutott eszembe, ahogy a három katona teljes harci mezben ott térdel a háttérben. Rövid időközönként bevillan egy összevágott kis filmecske is, ami a játékban fellelhető átvezetők velős montázsa. Lövöldözés, repülők, helikopter, atomrobbanás. Bíztató kezdet. A *Start* lenyomása után egy alap menü kerül elénk, amiben új játék, mentés betöltése, vagy *multiplayer* áll a rendelkezésünkre. Utóbbiról majd bővebben mesélek a későbbiek folyamán. Most jöjjön a sima egyjátékos mód. Ebben továbblépve kampány, kooperatív játék, ismét a *multiplayer*, valamint beállítások és









zsig, ahol azután lejátszhattam a végső küzdelmet az Eiffel torony tetején (úgy látszik, ezt mostanában egy valamire való játékból sem hagyhatják ki... lásd *Onimusha* harmadik része). De leállítom magam, mert lassan kezdek véleményt formálni, azzal pedig még várni szeretnék egy bekezdés erejéig.

TÖBBJÁTÉKOS ŐRÜLET

Nos... ezen a módon belül már van jó pár lehetőségünk. A *multiplayer* opción belül lehetőségünk van osztott képernyős mókára, gépek összekötésére, valamint internetes játékra (támogatja a kommunikátort). Leginkább az utóbbi kettő éri meg, mert sima osztott módban ugye maximum négyen lehetünk, úgy meg nem az igazi. Viszont a két gép összekötésével előhozható nyolc személyes hirig már valamivel barátságosabb, az *online* (és persze teljes képernyős) lehetőség meg önmagáért beszél. Lehetőségünk van a klasszikus *Deathmach* (mindenki-mindenki ellen), *Team Deathmach* (két csapat egymás ellen), *Capture the flag* (szintén csapatmunka: cél a zászló megszerzése), valamint a *VIP escort* (az egyik csapatnak a védett személyt kell kimenekítenie a támadók elől) játékokra. Egy dolog még kimaradt. A játékindító menüben ugyanis ott van a *kooperatív* mód. Ebben a megszokott osztott képernyős, két személyes kaland vár ránk, ami nagyon jó móka... ahogy azt már tapasztalhattuk más stuffok esetében is.



SPOILER

Ezt a részt csak az olvassa el, aki már legyűrte a programot, vagy már biztos nem fog leülni elé. Bár általában próbálok nem elsütni poénokat, meg nem belemelegedni a végjátékba, most nem nagyon tudok szó nélkül elmenni a történeti szál mellett. Nekem valami hihetetlenül bejött az a mód, ahogy felvezették a sztorit. Az elején történtek, az atomrobbanás, majd az utána következő visszatekintés. De az sem semmi, ahogy a jelenetek el vannak készítve. Ahogy Frank elkeseredetten üvöltözik a mikrofonba a robbanás előtt, majd földhöz vágja azt. De menjünk tovább. Lassan megismerjük a szereplőket... kiderül, ki is az a Vladi. Azután ismét jön az a rész, amit már az első pályán átéltünk egyszer. Csak most más módon folynak az események. Gondoltam is magamban, jó rövid volt a program, hiszen most biztosan megakadályozzuk a tragédiát és vége is. De nem. Ismét elmenekül a fickó, jön a robbanás. De a csavar... én ELMENTEM A LEHETŐSÉG MELLETT, hogy valaki a távolból szórakozik a kapcsolóval. A mindenségit! Nem egy nagy durranás, csak valahogy jól jön ki ebben a formában. Innentől kezdve meg már csak azért küzdünk, hogy megtudjuk az igazságot. A teljeset. Nem mondom, jó volt a lövöldözés, de az egész vonatos, Eiffel tornyos akció, meg a főellenfelet jelölő helikopter nem nyújtott akkora élvezetet, mint az átvezető, amiben ismételten nem tudunk úrrá lenni a helyzeten, bármennyire is igyekszünk. Nagyszerű!



JÓ, DE NEM ELÉGGÉ

Sajnálom ezt a programot. Lehetett volna belőle egy jó kis kommandós lövölde, amire sokáig emlékezik majd a közönség. Azonban bizonyos dolgok miatt ez nem történt meg. Nézzük a pozitívumait. Elsőként kiemelném a nagyszerű átvezetőket, amik ugyan nem befolyásolják magát a játékot, de annál fontosabbak hangulat szempontjából. Az időnként beremegő kamera (mintha tényleg valakinek a kezében lenne), a nézőpontok: elsőrangúak! Nekem eléggé tetszett a történet vezetése is (gondolok itt az elején történt robbanásra, az azt követő eseményekre és a megszokott árulásokra is, amik ugyan sejthetők, de mégis jól jön ki a vég), na meg a harcias/pattogó zenék, amik alapot adnak a katonásdihoz (ráadásul a **hangok nagyon ütősek házimozi rendszeren**). Maga az akció úgy egészében nem rossz, folyamatos, pergős, csak nincs benne semmi rendkívüli, ami kiemelné a programot a többi közül. A *feladatokat/helyszíneket már rengetegszer láthattuk.* Folyamatosan más nevek jutottak eszembe (például: *SOF2, 007*, satöbbi), ami nem mindig jót jelent. Egy szóval hiányzik az igazi egyéniség. Kicsit **gyengécskének éreztem a vizuális megjelenítést** is. Bőven lett volna mit csiszolgatni rajta, de az is lehet, csak jobb programozókat kellett volna keresni. Valós fizika szintén nem nagyon mutatkozik, na meg szerintem egy ilyen játéknál bőven elfér egy kis vér is, hogy életszerűbb legyen az akció. Ami még problémás: viszonylag rövid és könnyű – többször meg nem nagyon fogja végigjátszani senki. A multi ugyan egy darabig használható lehet, de olyanok mellett már most sincs biztonságban, mint a Ghost Recon, vagy a Rainbow 6. (A Halo 2 megjelenésekor pedig szinte biztosan temetheti magát.) Tehát nem fog sokáig tartani. Ettől függetlenül szerintem nem rossz darab. Ideig-óráig le fog kötni. Bár néha kissé unalmassá válik a folyamatos lövöldözés, ráadásul grafikailag sem hoz túl sokat (jóval többet bír a gép), mégis van benne valami, amitől kiemelkedik az átlagos programok közül. Talán a háború közelsége. Én mindenesetre örültem volna, ha jobban kidolgozzák.

Lássuk, mások hogyan vélekednek, avagy jöjjön az előző számban már használt internetes körkérdéses módszer:

Mario: „Néha kissé egysíkú a játékmenet, hiányolom a karakterek jobb kidolgozását meg némi fizikát is tehettek volna bele (ma már nem nagy kérés, egy Psi Ops vagy egy Riddick után). A Rainbow Six 3 bár felk*rta az agyamat néha, ezekben a dolgokban sokkal jobb: látható sérülés, rongybaba fizika, emberek irányítása, amik a SORM-ból hiányoznak. Pozitívum: jó zene, háborús hangulat, pörgés..."
Blank: „Jók a campaign küldetések, de a multi nem tetszik, grafikára még gyúrhattak volna. Nálam kb. 7 pontot ér."
Ryo san: „A grafika tényleg nem egy nagy durranás, viszont nagyon bejön a hangulata. Játszani pedig egyszerűen jó vele, nekem pedig ez elég. :)"
m-zozo: „Tény a grafika lehetne jóval jobb is, de a feelingje szerintem nagyon jó!"
Hilfigers: „Semmi említésre méltó! ...tucat..."

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Mivel a *Sólyom végveszélyben* című film igencsak nagy tetszést aratott nálam, nagy hévvel vetettem bele magam ebbe a játékba – valami hasonlóra számítottam az előzetes képek és videók alapján. Mit mondjak, nekem csalódást okozott a game. Egyszerűen gyenge, a közepesnél alig jobb a grafikája, és úgy egészében véve minőségtelen munka benyomását kelti. Hat pontnál nem adnék többet neki. Csak FPS megszállottaknak!

SHADOW OPS: RED MERCURY

ATARI / ZOMBIE STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

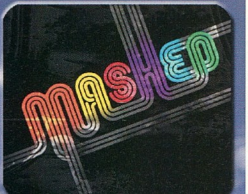
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-8 Játékos
1 mentés 10 blokk, xbox live, system link, dd 5.1

✔ kellemes, háborús hangulat... ragyogó átvezetők, hanghatások
✕ eléggé klisés fps, ráadásul nem is a legszebb

6.5 pont

SZÁGULDÁS A SEMMIBE



Imádom az autóversenyeket, mégsem nevezném magam megszállottnak, mert csak az igényes, vagy valami eredeti ötlettel rendelkező munkákért vagyok oda. Kedvenceim közé tartoznak a Colin rally-k, a Grand Turismo karrierek és a Driver különös hangvételű utcai összecsapásai. Sorolhatnám még a stílus nagyágyúit, ám ez egy teljesen szubjektív lista volna. Attól eltekintve, hogy az Xbox is (2 év elteltével) már egy igen erőteljes listával rendelkezik, én még mindig nyitott vagyok minden új befogadására, akár olyan esetben is, amikor az alapötletet már más progi is sikeresen használja. Na, de nem akarok tovább rejtélyeskedni, inkább nézzünk be a **Mashed** motorterébe vagy egyből huppanjunk bele a bal egyes ülésbe, hogy tövig nyomva a gázpedált megfingathassunk néhány nagyszájú zöldfülűt.

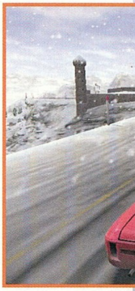
A TÉNYEK

A Mashed a Micro Machines sorozat stílusát örökölte, ami az említett elődök minőségét és ötletességét tekintve egy igen jó ajánlólevél. A különleges játékmenetből adódik az a tény, hogy az eredményes versenyzéshez, most nem a más autós progikból már megszerzett vezetési rutinra lesz szükség, hanem a villámgyors helyzetfelismerés képessége és a nem mindennapi reflexek, a nélkülözhetetlen tudományok. Ennek egyik oka a sokszor csak néhány másodpercig tartó küzdelmek és a felszedhető kiegészítők funkcióinak sokszínűsége. Hisz a fegyverek típusokként más-más stratégia kialakítására adnak módot, aminek helyes megválasztása egy kihegyezett futam alkalmával az egyetlen esélyünk.

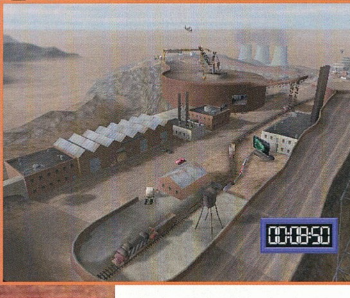
De kezdjük az elején. A játékkal kapcsolatos beállítások után indíthatunk egy vadi új karriert, vagy nyomulhatunk egy derbi erejéig a már megszerzett pályák valamelyikén. A karrier módban jó néhány helyszín áll a rendelkezésünkre, amelyek megszelídítése után egy újabb kihívás vár minket. Helyszínenként összesen három próbatételen kell helytállnunk, bár már az első abszolválása után megnyílik a következő pálya is. Egyébként a kihívások változatossága az a pont, amely a game szavatosságát rendesen felpiszkálja. Van, hogy egyszerűen csak az előre megszabott kör mennyiségét kell teljesítenünk a versenypályán miközben az ellenfelek a mi megsemmisítésünkre törekednek. De akad olyan is, ahol a legtöbb futamgyőzelmet elérő a nyertes, vagy éppen időzített bombát vagyunk kénytelenek szállítani, mialatt a detonáció ideje egyre közeledik. Az én kedvencem, amikor a többi pályán a futamok menetét békésen ellenőrző helikopter egyszer csak ránk támad, miközben nekünk az utunkba akadó fegyvereket használva kell őt leszednünk.

Egyébként a felszedhető holmikra két dolog a jellemző. Egyrészről vannak támadó, és úgymond védekező fegyverek, a másik jellegzetességük, hogy előttünk vagy mögöttünk fejtik ki áldásos hatásukat. Egy olajjal teli hordó vagy az aknák telepítésének képessége egyértelműen az autó mögött végezhető műveletek, míg a különböző rakéták és gépágyúk kizárólag az előttünk haladó versenyzők életét keseríthetik meg. Egy kivétel azonban most is akad, ez pedig nem más, mint a villanófény, ami az előttünk és mögöttünk haladókon kívül minket is részlegesen megvakít. Okos! Bár egy zavaros tömegjelenetnél megér egy próbát. Jó tudni, hogy egyszerre csak egy büntetőeszköz lehet a kocsinkon, ezért ha olyan dolgot veszünk fel, amelyre éppen nincs szükségünk, akkor a kék gomb lenyomásával megszabadulhatunk a ballaszttól. Ahhoz, hogy mindig a megfelelő szerkentyűt vehessük fel, érdemes megtanulni a fegyvereket rejtő dobozokra festett jelzéseket. Ez persze nem lesz egyszerű, mert nagy sebességnél és az állandóan támadó ellenfelek kereszttüzében nehéz minden apróságra is odafigyelni. De, hogy az élet mégse legyen tökéletes, van itt egy olyan ellenfél is, amely nevezni ugyan nem nevez egyetlen versenyre sem, mégis bárhol indulunk, ő minduntalan megizzaszt bennünket, sőt gyakran neki köszönhetjük sorozatos eredménytelenségünket is. Ez a kakukkfióka nem más, mint az irányítás és a kamerakezelés borzasztó egyvelege.

-Az, hogy a versenygépek irányításának elsajátítása az izometrikus nézetnek köszönhetően némi időt vesz igénybe, még csak hagyján, de az, amit az operatőr művel a verseny kimenetelét tekintve, nemegyszer végzetes, ráadásul hosszabb távon a kihívásra is igen komoly veszélyt jelent. A Mashed egyik jellegzetessége, hogy a képernyőn csak lemaradni lehet az élbolytól, elhúzni tőle **nem**. Tehát, ha elöl száguldunk, akkor az úgy néz ki, hogy az autónk a képernyő szélén látható, hogy a mögöttünk lihegő versenyzők is beleférjenek a képbe, ennek viszont az a következménye, hogy egyszerűen nem látjuk be a következő pályarészt, ez pedig bárhol lehetetlenné tudja tenni a győzelmet, sőt magát a versenyzést is. Bár, ha megtanuljuk a kanyarokat, és fejből vezetünk, akkor, no problem! **Ez szerintem egy olyan komoly baki, amely az egész fejlesztést egyetlen mozdulattal haza tudja vágni.** Persze erről azért nincs szó, hisz a fentebb említett küldetések eltérő jellegéből adódóan más-más a taktika, amit alkalmaznunk kell. Ráadásul a stuff rendelkezik multiplayer játéklehetőséggel is, amelyben akár négyen is nyomulhatunk. Ez valóban akkora élmény, hogy képes elfelejtetni bármilyen nehézséget, ráadásul háromféle játékmód közül van lehetőségünk választani, ami még magasabbra emeli a kikapcsolódás szintjét.







KONKLÚZIÓ

Azzal kell kezdenem, hogy így már nagyon régen nem élveztem tesztelést, ugyanakkor az is igaz, hogy ennyit még nem dühöngtem egy stuff miatt. A játékmenet valódi szórakozást nyújt és a kihívás is valami varázslatnak köszönhetően, szinte folyamatos. Ám a kezelhetőség – a rosszul megválasztott kamerakezelés miatt –olyan szinten károsítja az idegeket, hogy a játékos egy idő után komolyan kételkedni kezd abban, hogy a fejlesztők mindössze hanyagságból szívatnak mindenkit. A helyszínek változatosak, ami nem csak abban merül ki, hogy a pályákon a környezet eltérő, hanem az útfelület és a rajtuk való közlekedés is, más és más. Az ellenfelek pont annyira vérmesek, hogy néhány kör megtétele után boldogan eresztünk beléjük egy hosszú sorozatot. A vezetés élménye az ötletes mozgatásnak köszönhetően inkább valamiféle távirányítású autóra hajaz, ezért verseny közben olyan kunsztokra is képesek vagyunk, amelyekről a valóságban álmodni sem merünk. Az összecsapások közben felcsendülő zene nem mondható ütősnek, de semmiképpen sem zavaró, és ez jó. A motorhangok nem lettek túl erőteljesek, de ez lehet, hogy a távoli kameranézetnek köszönhető. A robbanások, lövések és ütközések is inkább látványosak, mint sem zajosak. Összességében tehát a Mashed egy jó anyagnak számít, ami némi változatosságot hozhatna az amúgy is színes autósjáték kínálatba. De az is tagadhatatlan, hogy vannak olyan pontjai, amelyek nem engedik meg, hogy bárkinek is tiszta szívből ajánlhassam a progit.

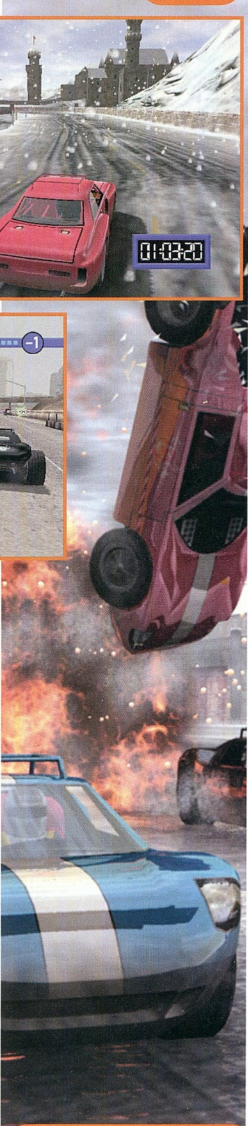
Ha valaki rendelkezik Xbox Live hozzáféréssel vagy több kontollerrel, az a végítélethez hozzáadhat egy teljes pontot.

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Ez egy Micro Machines klón Xbox-ra – most mit szépítsünk? Ha eddig senki nem vette a fáradtságot, hogy ezt a stílusteremtő játékot *átportolja*, most egy élelmes brigád lemásolta. Hozzátették saját kis elképzeléseiket, ami ahelyett, hogy javított volna az összképen (bár, amilyen jó volt az akkoriban, lehet, hogy csak rontani lehetett rajta...), inkább gyengítette.



MASHED

EMPIRE INT. / SUPERSONIC

MÁS VERZIÓ: PS2

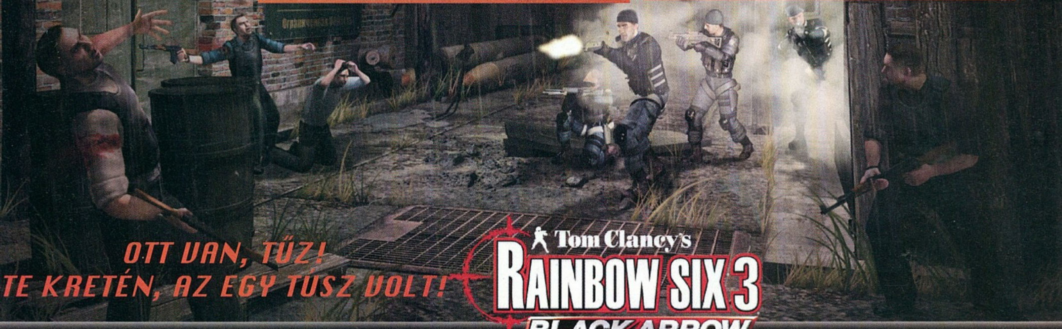
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos

✔ ötletes küldetések, többjátékos mód
× hogyan vezessek ilyen kamerakezelés mellett?

6.5 pont

Végre mindhárom Xbox-os Tom Clancy játéknak elkészült a folytatása. De amíg a Splinter Cell és a Ghost Recon még viszonylag újnak számítanak, addig a Rainbow Six már komoly múlttal büszkélkedhet. Szerintem az már senki előtt sem titok, hogy a sorozatot egy a valóságban is létező kommandós csapatról mintázták. A klasszikus első részt nemcsak PC-re, hanem szinte minden létező platformra kiadták. Még emlékszem a DC-s verzióra, ahol a rengeteg utasítást (billentyűzet híján) számtalan bonyolult gombkombinációra osztották ki. A Rainbow Six: Rouge Spearben a parancsokat már almenükkel oldották meg, így konzolon is áttekinthető volt az irányítás, viszont így egyik utasítás sem volt közvetlenül elérhető. Az X-es **Rainbow Six 3** és a **Black Arrow** alcímmel ellátott folytatás esetében pedig már elmondhatjuk, hogy teljesen áttekinthető, korrekt gombkiosztású irányításuk van. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy egy X-es irányítón ezt könnyebben lehetett megvalósítani, mint egy DC-sen.









OTT VAN, TÜZ! TE KRETÉN, AZ EGY TÚSZ VOLT!

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 BLACKARROW

HOGYAN VADÁSSZUNK TERRORISTÁKRA?

Az irányítást helyhiány miatt most inkább nem magyarázom el, hiszen úgyis mindent elsajátíthatunk a Tutorialsban, és egyébként sem változott az előző rész óta.

A küldetések során háromszor lehet tetszőleges helyszínen menteni. Ezeket jól válasszuk meg. Sose hagyjuk szabadon a hátunkat. Minden sarokra, tetőre és ablakra figyeljünk. Nem mindig jó, ha simán előre küldjük a társainkat, mert egyes esetekben könnyen lemészárolhatják őket. Viszont láthatóan nagyon jó a szemük, úgyhogy például szabadtéri pályákon ne is próbálkozzunk nélkülük, mindig legyenek a sarkunkban. Ha olyan teremhez érünk, ahol túszt tartanak bent, inkább a többieket küldjük előre. Utasítsuk őket, hogy behatoláskor dobjanak egy flashbanget, és csak aztán kezdjenek el lőni. Ha két bejárata is van a szobának, akkor úgy adjuk ki a parancsot, hogy csak a mi jelzésünkre (ZULU kód) hatoljanak be, így mi pontosan ugyanakkor a másik ajtón behatolva, két oldalról segíthetünk elintézni a teljesen megzavarodott terroristákat.

A MENÜRENDSZER

Az introban egy női túszt szabadít ki a Rainbow Six csapat a terroristák karmai közül. (Közben pedig megismerkedhetünk a játék főszereplőivel is.) A játékról ez ugyan még nem sokat árul el, de ez a filmes CG animáció már rögtön pozitív benyomást keltett bennem. A főmenübe érve rögtön tekintsük is meg a Special Features-ben a Ghost Recon 2 előzetesét, majd javaslom, hogy kukkantsunk be a Training menüpontba. Miután levizsgáztunk, már kezdhetjük is a küldetéseket a Campaignben. Kiegészítésnek ott van a Costum Mission. Itt újra végigvihetjük a sikeres küldetéseket (Practice Mission), de ki is kapcsolhatjuk a feladatokat, hogy csak a terroristák likvidálására koncentrálhassunk (Terrorist Hunt). Továbbá van még egy további játékmód (Lone Rush), ahol teljesen egyedül kell végigküzdenünk magunkat a pályákon, méghozzá szűkös időn belül. Az egyébként igen nehéz feladatot segíti, hogy a terroristák lelövéséért 5, túszok biztosításáért pedig 15 másodperc jár. De vigyázat, a rendes küldetésekkel ellentétben ilyenkor mindig különböző helyen bujkálnak a rosszfiúk, és bármikor lehet köztük túsz is.

Végül maradt nekünk egy Multiplayer menüpont, ahol online, linkelve, vagy osztott képernyőn játszhatunk. A legutóbbinál sajnos csak ketten, és nincsenek velünk gépi játékosok sem. Ez azért baj, mert így még recruit fokozatnál is piszkosul nehéz a játék. Teljesen a saját szemünkre kell hagyatkoznunk, checkpoint nincsen, és csak egyetlen életünk van. Egyébként a fegyverünk ilyenkor nem látszik, csak a célkereszt (kör), de a grafika legalább nem lett számottevően lebutítva.

SZEMÉLYES BENYOMÁSOK

A játék a stílusához hűen teljesít. Minden türelmes rajongónak ajánlom. Sokan vagyunk azonban, akik nem vagyunk oda a gyakori újrakezdésekért. Ez főleg akkor igaz, ha több, mint húsz perces taktikus lopakodás után szednek le minket egyetlen lövéssel, gránáttal, vagy rakétavetővel.

A játék nem sokban különbözik az előző résztől. 10 új küldetést kaptunk, amiket egyszer végigviszünk, majd egy-két küldetést újra kipróbálunk nehezebb fokozaton. Hosszú, hetekig tartó mókát azonban sem az extra játékmódok, sem a multiplayer lehetőségek nem kölcsönöznek.

A játszhatóság tulajdonképpen rendben van, hiszen a három társunk nagyon profi, és gyakran még azelőtt leszedik a terroristákat, mielőtt még felfogtuk volna, hogy lőnek ránk. Az épületekben, szűk folyosókon egyébként sem nehéz a dolgunk. Előbb kell lőni, aztán kérdezni. A játékban van automata célzás, és egyébként is egy-két lövéssel végezhetünk a rosszfiúkkal. Az egyetlen probléma a szabadtéri pályákkal van. Rengeteg esetben egyszerűen nem lehet látni, hogy honnan lőnek ránk. És sokan csak akkor jönnek elő a rejtekhelyükről, ha már csapdába estünk, és körbevettek. Gépi társak nélkül gyakran nem is boldogulnánk. Az egyik ilyen küldetésnél az x-edik próbálkozás után jól földhöz is vágtam az irányítót. Ez nem volt okos húzás, mivel majdnem elcsesztem a ravaszokat. (Szerencsémre csak egy kis mechanikai hiba volt, amit egy fél órás szerelgetéssel meg tudtam javítani. Pfuhh, nagy kő esett le a szívemről. Azt hiszem ezentúl 100-ig is elszámolok, mielőtt dühömben rombolni kezdek.)

A zene (már ahol van) rendben van. Az effektekkel sincsen baj. Az nagyon tetszett, ahogy a társaink folyamatosan közlik velünk az aktuális tényállást: pl. „patkány semlegesítve", ja és meg is dicsérnek minket egy-két profibb lövés után :).

A játék megjelenésre eléggé kidolgozott. Ez igaz a háttérekre, és a kezünkben tartott fegyverekre is. Ugyanakkor a tereptárgyak nem igazán reagálnak a lövésekre. Csak egy-két robbanó hordóval, és néhány betörhető üveggel találkoztam. Ennyi. Előfordulnak poligonhibák, és gyakran át lehet lőni például korlátokon is. A karakterek ábrázolása elég gyenge, olyan szögletes merev PC-s feelingjük van. (Mindez igaz volt a Rainbow Six 3-ra is.) Ebben a részben viszont lett egy kis újítás. A program nagyszerűen érzékelteti, hogy hogyan reagálnánk a valóságban egy lövésre, flashbangre, vagy gázra. Az elsőnél megremeg a kép, a másodiknál befagy és megmarad a szellemkép, a harmadiknál pedig minden csíkozottá és elmosódottá válik, mintha valóban megszédülnénk. Mindenesetre három évvel a Halo, két évvel a Turok Evolution, és pár hónappal a Chronicles of Riddick után már nem adnék rá kiváló értékelést.

(Erről jut eszembe, hogy minden sci-fi és konzol rajongónak ajánlom *„A sötétség krónikáját"*. Ha a Dűne tetszett annakidején, akkor ez is fog. A filmet ugyan sok kritikus lehúzta, de egyáltalán nem olyan rossz alkotás, sőt ellenkezőleg. Talán egy kicsit elvont, de legalább nem klisékből táplálkozik. Kellően hosszú és fordulatos történettel rendelkezik. A zene és a hangulat a helyén van. A játék egyébként jóval a filmben látottak előtt történik, de jól kiegészítik egymást. Egyébként nekem a programban és a filmben is nagyon bejött Riddick karaktere, pedig nincsen, és soha nem is lesz Vin Diesel poszterekkel telepakolva a falam (volt viszont egy nagy Conanos Schwarzenegger képem, amíg gyúrtam :). **(Ja, a film zsír! Nekem is bejött! Conan, mi...? Martin)**



ÍTÉLET

Véleményem szerint az első Rainbow Six játékokhoz képest zuhant a színvonal, és jóval egyszerűbb is lett, persze utóbbi inkább pozitívum. Ettől függetlenül profi programmal állunk szemben, amely valahogy semmilyen téren nem alkot maradandót, de az összhang mégis kellemes. Ha játszottál az előző résszel, akkor már nem hoz sok újat ez a folytatás. Ha még nem próbáltad, akkor inkább ezt válaszd, mert a Black Arrow szerintem jobban sikerült, legalábbis a küldetések érdekesebbnek, és játszhatóbbnak tűnnek. A stílus rajongóinak pedig már úgyis megvan mind a 6 Xbox-os Tom Clancy játék. Még annyit megjegyezném, hogy nekem a Splinter Cell, és a Ghost Recon, ha nem is sokkal, de jobban tetszik.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–16 Játékos
xbox live, system link, dd 5.1, 8 blokk

✔ profi tom clancy játék, méltó kiegészítése a rs3-nak
✕ a szabadtéri pályák nehezek

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

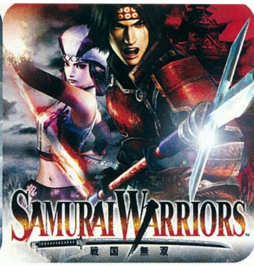
Kábé ugyanaz a véleményem, mint a Richard Burns Rally-nál. Ez a játék túl nehéz nekem. Túl „szakmai". Eddig is kihagytam, ezután sem ez lesz a kedvenc sorozatom.

XBOX LELTÁR









MALICE

Az Argonaut platformeréről Veres barátom már értekezett a 72-es számunkban. Szinte mindent le is írt róla a számára rendelkezésre álló két oldalban. Bár a PS2 verzióval nem találkoztam még, az X-es változat grafikájával sok problémám nem volt (Miki nem mondott róla sok jót). Jó... nem egy hihetetlen nagy durranás, de egyáltalán nem csúnya, időnként nagyon szépen kidolgozott... ráadásul igen mesés hangulata van. Mint ahogy az egész játéknak. Majdnem olyan, mint Alice utazásai. Hatalmas, beszélő fa... segítséget kérő kukacok, boszorkány, fura ellenfelek. A játékmenet többnyire a megszokott (megoldjuk a pályát, majd a kapott kulcs segítségével megnyitjuk a következő szintet... közben pedig gyűjtögetjük a felszedhető ikonokat), egyedüli eltérés talán csak annyi, hogy ha már egy adott feladatot teljesítettünk, akkor annak helyszínére már nem térhetünk vissza. Ez azonban nem pozitív dolog, hiszen ha valamit nem si-



került megszerezni, akkor azt így el is felejthetjük... vagy kezdhetjük elölről az egészet. A kamerakezelés elég gyatra, folyamatosan állítgatnunk kell, ha megfelelően be szeretnénk látni a terepet. Ráadásul nekem még rövidnek is tűnt az anyag. Negatívumai ellenére azonban nem olyan rossz, mint amilyennek tűnik. Hangulata leköthet egy darabig, mesés stílusa (zenék, grafika, karakterek, helyszínek) pedig rabul is ejtheti a gyereket, vagy az erre vágyó felnőtteket. Száz szónak is egy a vége: ez egy erősen átlagos darab, de azért el lehet vele szórakozni egy darabig, hiszen láthattunk már nála sokkal rosszabbat is. Nem mondom... jobbat is. De ettől még meg lehet szerezni, főleg X-en, amin a platform stílus kissé hanyagolva van.



MÁS VERZIÓ: PS2

5.5 pont

CATWOMAN

Ez a program nem túlzottan érdekelt. Köszönhető ez a (számomra) semmitmondó filmnek, vagy az EA mindent bekebelezni akaró gépezetének. A játékot kipróbálva ugyan nem is nagyon csalódtam megérzéseimben, azért szerencsére kicsivel jobb lett a végeredmény, mint amit vártam. Tény, hogy sok ötlet össze lett lopkodva benne (ahogy azt Vega cimbora is említette előző megjelenésünkben)... Tény, hogy a Prince of Persia nagy hatással volt rá. Tény az is, hogy időnként hihetetlenül felhúzza az embert. Köszönhető ez a rendkívül nyakatekert módon megoldott „platform" részeknek, amikben falakon szaladgálunk és össze-vissza ugrabugrálunk. Na, meg azt is teljes bizonyossággal állíthatjuk, hogy pár év múlva már senki nem fog emlékezni rá. Azonban mindezek ellenére vannak jó oldalai is. Például nekem soha nem jött be az analóg karral harcolós stílus. Itt is ezt erőltetik. Viszont most egészen használható lett. A sztori nem egy nagy szám, a grafika néhol kiemelkedő megoldásokat is tartalmaz, de



többnyire mégis csak átlagosan teljesít. Zenék, hangok terén nincs probléma... Igazság szerint a Catwoman egy tipikus 3D-s, külső nézetes verekedős cucc. Egyedüli különlegessége a macskák képességeit használó Macskanő „imitátor". Mert hiába volt felháborodás a múltkor, Catwoman szerepére valóban nem ildomos fekete színésznőt felkérni. És ez cseppet sem faji előítélet. Momentán csak annyiról van szó, hogy az eredeti képregényben is egy fehér nőről van szó, valamint a Batman visszatér filmben is. A helyzet majdnem olyan, mintha készülne egy életrajzi film egy híres fekáról (mondjuk Michael Jordon), de a főszerepet fehér játszaná. A különbség annyi, hogy Macsek nem létezett a képregény előtt. Nos... lehet újra felháborodni. :)



MÁS VERZIÓ: PS2, GBA, GC

5 pont

UEFA EURO 2004

Nahh... hát ahhoz képest, hogy hónapokig volt reklámozva a legújabb focis csoda... Azért többet vártunk. Nem rossz, sőt... én kifejezetten jól elszórakoztam vele, de ezt kell értsek Csipi 7 pontjával a 72-es Konzolban. Ugyanis hiába nagyon ötletes a menü (jópofa, ahogy minden opcióhoz tartozik valami jelenet), meg hiába van hangulata a meccseknek, ha a teljes egész hibáktól hemzseg. Legfőbb probléma, hogy időnként úgy akadozik, mint a dög. Focit meg elég nehéz így játszani... már csak a gyors passzolások miatt is. No, nem baj. Nézzük, mit kapunk. Bajnokság, barátságos meccsek, valamint minden egyéb, amit már megszokhattunk az utóbbi években. Jó dolog, hogy beállíthatunk bizonyos helyzeteket (mondjuk második félidő, öt perc van hátra, az ellenfél pedig vezet egy góllal), ezzel a lehetőséggel pár órát biztosan elszórakoztam. Természetesen van magyar csapat is, ráadásul az utóbbi évtizedekben nyújtott teljesítményhez képest még az értékelésük is egészen rendkívüli. :) Azt meg már mondanom sem kell, hogy elsősorban a hazai



brigáddal nyomultam, ami kifejezetten érdekes eredményeket hozott – legalábbis a siralmas valósághoz képest. Nos, a sok órás játék után azt kell mondjam: annyira nem rossz. Mondom, az értékeléssel egyet is értek, de a rengeteg negatívummal annyira nem. Vannak benne hibák. Amiket már írtunk, vagy apróságok, de nem annyira játszhatatlan, mint amilyennek tűnik, ráadásul én megkaptam azt, amire vágytam a lemez behelyezésekor. Egy kis önfeledt játékot, szórakozást, amit a foci okoz. Mert nem arra van kitalálva ez a sport, hogy minden alkalommal kiüvöltözhessük magunkat és emberiségünket megszégyenítő viselkedéssel mindent porrá zúzzunk, vagy mindenkit összeverjünk. Ezt csak egy bizonyos réteg gondolja így. Én meg miattuk játszom inkább itthon és nem megyek meccsekre, illetve csak a kultúráltabbakat nézem meg.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

7 pont

SAMURAI WARRIORS

Ejha! Köztudott, hogy imádom a Dynasty Warriors sorozatot. Élvezem a folyamatos hentelést. A korhű kialakítást, amibe némi misztikum is vegyül. Imádom az aprítást, amiben némi stratégia is van. Még mindig azt mondom, hogy ezek voltak az igazi küzdelmek, ebben a korban éltek az igazi hősök... nem pedig a távirányítású, mindent pusztító rakéták idejében. Persze az is köztudott (legalábbis kettő és fél rész pontos bemutatása után), hogy nem igazán tetszik a KOEI jelenlegi üzletpolitikája, ami erősen hajaz az EA cégre jellemző „pofátlan" stílusra. Avagy: minden évben kiadjuk ugyanazt, minimális változtatással. Mert a Dynasty alkotói pont ezt teszik. Minden évben új DW, vagy kiegészítő hozzá. Most meg már egyszerre két vasat is a tűzbe tartanak. A DW sorozattal párhuzamosan SW, ami egy és ugyanaz, csak japán változatban. Na, ehhez aztán pofa kell. A legszomorúbb pedig az, hogy mégis szeretjük, mégis élvezzük. :) Hiszen egy ninja szerepébe bújva nekirohanni Nobunaga úrnak (Onimusha – többek között) és seregének... ez valami



fantörpikus. :) Persze szokás szerint fejlődhetünk is, új fegyvereket gyűjthetünk be, fejleszthetjük a testőreinket, na meg játszhatunk ketten. Összességében ismételten jól szórakozunk. Csak annyi a szomorú ebben, hogy így a KOEI folyamatosan adja ki a cuccait ahelyett, hogy végre kicsit finomítanának a grafikán, a kamerakezelésen, vagy a teljességgel idióta viselkedésű gépi ellenfeleken/bajtársakon, akik még egymással megküzdeni sem tudnak rendesen. Tényleg csak ennyi a probléma. Tökéletesebbre kéne vinni azt, ami már amúgy is elég jó... megszüntetni a komolyabb hibákat. Hát miért olyan nagy kérés ez? Miért kell mindig hét körüli pontszámokat adni? Ehh... idióta banda. Azért szeretettel várjuk a következő részt is! ;)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

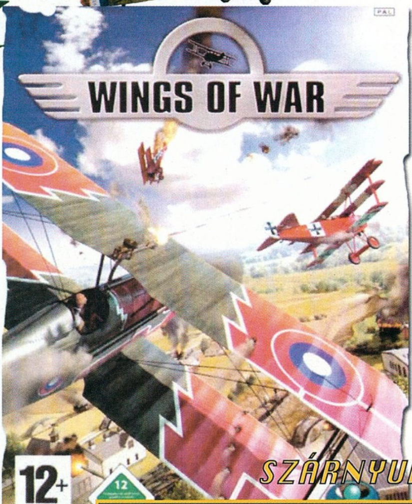
7 pont







SZÁRNYUK VAN MÉGSEM ANGYALOK



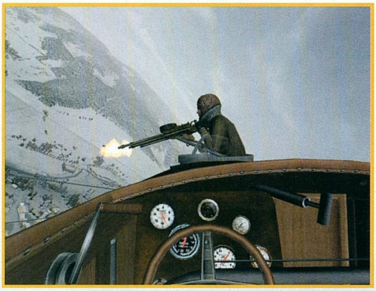
A töri tanárom szerint az egyik legizgalmasabb XX. századi történelmi esemény az I. Világháború volt, mert annak előtte még nem fordult elő, hogy a bolygónk felszínén élő nemzetek ilyen nagy számban képviseltették volna magukat egyazon háborúban. Én személy szerint abban látom a dolog kuriózumát, hogy ez volt az első alkalom, amikor a gépek – ha csak passzívan is – belekeveredtek az emberek közt folyó háborúba. Olyan rémületes szerkezetek jelentek meg a hadszíntéren, mint a páncéllal borított, ormótlan tankok, és olyan események tartották rettegésben a hátország lakosságát, mint a bombázások. A technika fejlődésével új hősök jelentek meg, háttérbe szorítva a hagyományos hadviselés megszokott alakjait. Ezek a különös emberek a földfelszín helyett már a levegőben vívták látványos és véres ütközeteiket. Természetesen a pilótákról van szó, akik még ma is amolyan elitnek számítanak a hadsereg berkein belül. Ez többek között annak is köszönhető, hogy ezeket a harci gépeket nem egyszer arisztokraták vezették, akik közül talán a legismertebb a hírhedt német tiszt, a Vörös Báró volt. Az akkori gépek teljesítményei persze jóval alulmúlták a mai vadászokét, mégis igazi bravúr volt a velük való repülés és csatázás. Gondoljunk arra, hogy a radarról még csak fogalmuk sem volt, tehát szinte vakon repültek egy térképpel az ölükben, de az ütközetek is főként a manőverezésről szóltak, hisz célkövető rakéták híján kénytelenek voltak az ellenfelüket az orrban fixen rögzített gépágyú célkeresztjébe csalni. Bizony, akkortájt is keményen meg kellet küzdeni egy tartós légi fölény megtartásáért! Most viszont eljött az idő, hogy egy sötét szoba mélyéről légi támogatást adjunk a felszínen harcoló bajtársainknak, a nagy háború valamelyik híres ütközetében.

AZ ELSŐ SZÁRNYCSAPÁSOK

A menübe érkezve érdemes először az OPTION pontban a gombkiosztás tanulmányozásával kezdeni, amolyan elméleti oktatásként. Sajnos az előre beállított funkciókat nincs lehetőségünk felülbírálni, úgyhogy ugrott a kedvenc gombkombinációnk. A hadszíntérre két útvonalon is megérkezhetünk, amelyek közül – mint azt a neve is mutatja – a legrövidebb az INSTANT ACTION. Itt az előző hadjáratokban megnyert csaták helyszínein repülhetünk, olyan egyéni módon, hogy bevetés előtt az évszak és időjárási viszonyok beállítását is ránk bízzák, ráadásul kétfajta játéktípus közül (Death Match, Team DM) választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet. Az igazi háborús sérüléseket és emlékeket viszont a PLAY CAMPAIGN-ban szerezhetjük meg, ahol lineáris formában „végigmenetelhetjük" szinte az összes híres ütközetet, időrendi sorrendben.

Mikor ezt a móduszt elindítjuk, az eligazításon megkapjuk a bevetés során elvégzendő feladatok szépen beszámozott listáját. Emellé jár még egy, a területről készített térkép is, amin a sorszámok úgy helyezkednek el, hogy egyértelmű legyen, az adott helyszín mely pontján kell teljesítenünk a megadott küldetést. A játék ezen részét olyannyira nem bízták a véletlenre, hogy repülés közben a képernyő közepén felbukkan egy felirat, ami tájékoztat bennünket a soron következő tennivalónkról és ezzel egy időben a mini-térképen is megjelenik a célhelyszínt jelző kék pontocska. Ha ezek után nincs további kérdés, akkor már csak a repülésben való jártasság elsajátítása marad hátra, hiszen gépágyúval repülő célpontra vadászni nem is olyan egyszerű. Én legalább is ezt gondoltam, mikor feltűnt az első ellenséges gép a légtérben. Annak, hogy ebben a kérdésben nagyot tévedtem, két oka is lehet: először is megeshet, hogy én vagyok olyan született pilóta, akinek még a virtuális repülés is a vérében van, vagy a WOW gépeinek irányítása lett *rettentően felhasználóbarát módon kialakítva.* (Nekem az utóbbi a gyanús.) **(Mit mondjak, nekem is! Martin :)**
A levegőben a jobb ravasszal gyorsíthatunk, a ballal pedig lassíthatunk, választásunk eredményét a képernyő bal alsó sarkában látható kör alakú kijelzőben egy sárga csík hivatott jelölni. Földi céloknál – de egyébként minden precíziós likvidálásnál – érdemes a sebességet visszavenni, a gyorsítást pedig a két bevetési helyszín közti távolság leküzdésénél használni. A célpontokat a gép automatikusan megjelöli, az aktívat pedig sárga színnel különbözteti meg a többitől, de ezt az X-szel felülbírálhatjuk. A gépen távcsövet is használhatunk (Y), ami az aktív célt hozza testközelbe, ilyenkor sebészi pontossággal vagyunk képesek tüzelni – persze csak akkor, ha a képernyőn tudjuk tartani a kiszemelt áldozatot. A könnyebb célra tartás érdekében érdemes figyelni a képernyőn megjelenő sárga nyilat, ami mindenkor a befogott célpont hozzánk viszonyított helyzetét mutatja, így elkerülhető a felesleges forgolódás, tekergés.
A fix célpontok, mint például az épületek, hidak elpusztítására van a gépünkön egy másik célszerszám is, ami jóval passzívabb, ám sokkal hatékonyabb, mint a géppuskatűz. Természetesen a bomba a jó választás az ilyen küldetések gyors lezavarásához, és persze ennek a fegyvernek is meg van a külön kezelési menetrendje. Tehát, mielőtt még a célzóna fölé érnénk, érdemes átkapcsolni a BACK gombbal „bombázónézetbe", ami azt jelenti, hogy az alattunk elhaladó tájat szemlélhetjük felülről, amúgy térképész módjára. Amikor a kijelölt objektum közelébe érünk, a B gombbal kioldhatjuk bombáinkat. Ezekben az esetekben nem érdemes spórolni a szeretetcsomagokkal, ezért javallott egy egyszeri, de kiadós *szőnyegbombázással* letudni az egész ügyet. Ám, ha valaki jól megtanul navigálni és kikalkulálja a sebesség és a szél együtthatóját, az úgymond operálhat is. A bombák egyébként fogyóeszközök, ezért a konvojokra, lassan döcögő vonatszerelvényekre ne pazaroljuk, mert egy épületet gépágyúval elpusztítani igen macerás művelet. Erre a problémára tulajdonképpen létezik gyógyír. A készítők ugyanis a légtérben lebegő léghajókra különböző bonuszokat aggattak, amiket a szerkezetek kilövése után megkapunk, de akad még utánpótlás a felszínen is, hol egy híd alatt, hol pedig egy épület falának tövében. Az általános állapotunkat egyébként az előzőleg már említett, bal alsó sarokban elhelyezkedő körben egy piros színű csík jelzi. A jobb alsó sarokban pedig (MZ/X-nek hála) egy kerek radarképernyő látható. Ha már az akkori pilóták nem is, de legalább mi használjuk egészséggel. Piros mezben az ellenség játszik, míg a bajtársaink zöldben pompáznak, a kékszínű pöttyök pedig az aktuális küldetések pontos helyét jelzik.







TURBULENCIA

Aki szereti a konzolokra megjelenő repülőgépes játékok kissé szájbarágós, szebben fogalmazva árkád stílusát – amely persze nem nélkülözi az olykór kemény reflexpróbákat és a taktikai kihívásokat sem – ,az talán megtalálja a számítását a WOW-ban. De itt most az a bizonyos „talán" a leglényegesebb momentum, mert a progi nem garantál semmit. Mindössze annyit tud, mint bármelyik elődje, sőt, néha még azt is hézagosan. Ezért az ínyenceknek most állott ízekkel kell beérniük, aki pedig alapból finnyás, az csak saját felelőségére fogyassza. Ez akár végszó is lehetne, de talán érdekel valakit, hogy a progiban tizenhárom különböző helyszínen, közel hetven küldetést repülhetünk, ami azért egy tisztességes mennyiség. A missziók típusainak változatossága már közel sem ennyire ígéretes, bár akadnak közöttük szórakoztató darabok is. A mindezt képi formába öntő programozók bizonyára több fejlesztésen is dolgoztak egy időben, mert erről a munkáról süt a fáradság és az erőtlenség. Ennek a játékstílusnak az igazi varázsát a repülés élménye adja, ami a mi esetünkben egy repüléstől mániákusan rettegő ember víziója. Egy földközeli forduló vagy a tereptárgyak között történő repkedés hamar hátborzongató káoszba csaphat át, ugyanis a gép egy tőle független testel való érintkezéskor teljességgel váratlan és kiszámíthatatlan reakcióval reagál. Ilyen esetekben ember a talpán az, aki nem szédül bele a látványba, sőt még korrigálni is képes. A zene és a hangulat háborús, tehát nem túl szívderítő, bár ez egy harci játéknál nem feltétlenül hiba. Ami hátra maradt, az a kihívás része a progi-nak, csakhogy az *meg valahogy kimaradt belőle,* vagyis az első néhány bevetés alatt még érezni valami ismerős érzést, de ez egy géppuskagolyó sebességével tovatűnik.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

A repülős játékokkal kábé úgy állok, mint a sport stuffokkal... :) Ettől függetlenül nekem mondjuk a PS1-PS2-es Ace Combat sorozat az etalon, ami ha nem is szimulátor, de legalább élvezetes játszani, és emellett gyönyörű. Hát, ez a Wings of War nem is élvezetes, meg nem is gyönyörű, ellenben olyan kevés a repülős cím Xboxra, hogy aki erre gerjed, az biztosan megtalálja ennek is a szépségeit...

WINGS OF WAR

GATHERING

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 Játékos

✔ hamar kézre áll, rengeteg küldetés
× hol a repülés élménye? uncsi

4.5 pont

ROLE-PLAYIN' HACK

Kíváncsiságból utánajártam, hogy a jelenlegi két piacvezető platformon vajon mennyi körökre osztott stratégiai játékot találhatunk. Találomra felléptem az egyik általam gyakran látogatott oldalra – hogy melyikre az ebből a szempontból lényegtelen –, majd vettem a fáradtságot és



egyenként megszámoltam, hogy hány darab Playstation 2 és hány darab Xbox role-playing game jelent meg az adott konzolon. Az eredmény szerint a Doboz közel fészáz, a PS2 ennek valamivel több, mint a duplájával büszkélkedhet.

No de mi is az az RPG? Szigorúan véve *szerepjáték*. Szabadabban értelmezve körökre osztott stratégia, még szabadabban értelmezve pedig valósidejű stratégia. Tágíthatnám a kört egészen addig, amíg el nem jutnék a Microsoft értelmezéséig (amely egyes játékok esetében természetesen a Sony értelmezése is lehetne akár), miszerint az RPG egyenesen valósidejű hack 'n' slash... na neeee, könyörgöm, ne vicceljünk. Ha én mint terjesztő azt mondanám, hogy kiadom az X nevű fejlesztő horrorjátékát, akkor nyilván nem repülőgép szimulátort, vagy esetlegesen foci managert adnék ki, hanem egy a Silent Hill vagy Resident Evil főbb ismérveit magáénak tudó túlélő zúzdát.



A példa sarkított ugyan, de ha szigorúan vesszük, akkor ugyan nem áll a fenti 50 / 100-as aránypár a konzolos RPG-k esetében, örülhetünk, ha annak a töredéke, a 20 / 50 megállja a helyét. S hogy miért? Azért, mert hiába gazdag RPG elemekben a Chaos Legion vagy a „bővelkedik" azokban a Baldur's Gate: Dark Alliance, attól még nem lesznek szerepjátékok. Nem lesznek, ugyanúgy nem, mint ahogy a Sudeki sem. Kövezzetek meg, de azt kell mondjam a Sudeki alapvetően egy a klasszikus konzolos szerepjátékok menetére épülő, de inkább valósidejű hack 'n' slash game.



WAR

A program bevezetője az egyik legegyszerűbb, mégis az egyik – ha nem A – legszebb és legötletesebb, amit valaha is láttam. Egy mély narrátor hang meséli el a négy barát, Ailish, Buki, Tal és Elco találkozásának a miértjét és a Gonosz és seregei ellen közösen, egy csapatként felvállalt harcukat. Amikor megláttam azt mondtam: *ilyen egyszerűen nincs*. A maga egyszerűségében is csak annyit tudok mondani, hogy *álomszép*...

A kerettörténet szerint Haskilia, a Fény Birodalma hosszú idő után újra veszélyben van. Az Árnyékvilág és Akloria bugyrainak félig ember-félig állat légiói már a Birodalom kapuit döngetik, mikor Lusica, a Királynő végső kétségbeesésében – mintegy utolsó lehetőségeként – felkér egy maroknyi, barátokból álló csapatot a támadás visszaverésére. Mivel az utolsó utáni pillanatban fordult hozzájuk az uralkodó, így kalandjuk kezdetén Haskilia oltalmazó falain kívül már pestisként tombol az ellen. Szinte lehetetlen megfékezni őket...

A KÖZPONTI KARAKTEREK

Ailish

Illumina 19 éves hercegnője törékeny testalkata ellenére gyerekkora óta kiveszi részét a csatákból. Bár fizikai erejét nemigen tudja kamatoztatni éles helyzetekben, de nagyon jó mágusnak mondható. Gyógyító erejének köszönhetően nélkülözhetetlen szerepe van a főellenségeknél és a nagyobb csatáknál. Speciális képessége a varázslattal elrejtett tárgyak felkutatása és azoknak a mágia alól való felszabadítása.

Buki

Ailish hercegnővel egyidős, Shadami-Mo-i születésű vadmacska. Szó szerint az, hisz a település lakói, így Ő is Mo, a Nagy Macskaisten követői. Közelharcban szinte mindig lehet rá számítani, már ha éppen együttműködős kedvében találják társai. Óriási, jobb csuklójára erősített karmainak nem csak halálos fegyverként veszi hasznát a Gonosz ellen folytatott háborúban, hanem általuk válik képessé bevehetetlennek tűnő falakat megmászni.

Tal

A 20 éves harcos valahol Hikarian környékén látta meg a napvilágot. Gyerekkorától fogva harcra nevelték. Ő az, akit szinte biztos nem lehet látni, amint megfutamodik. Mesterien kivitelezett kardját mindenhová magával viszi és természetesen használja is, ha kell. Szinte természetfeletti fizikai erejének, hihetetlen erőnlétének köszönhetően sok esetben csak az Ő közbenjárásával tudnak társai továbbhaladni útjukon, de nem csak azért, mert egymagában is képes nagyobb szörnycsapatok kiirtására is, hanem mert az úttorlaszok eltakarításának feladata is sokszor rá hárul...

Elco

A csapat legidősebb, 25 éves tagja Transentiában született. Nem csak jókötésű, jó állóképességű fiatalember, de egyetemet végzett, a köznek élő és a köz javára dolgozó tudós elme is egyúttal. A közelharcban nemigen járatos, de ez persze korántsem jelenti azt, hogy nem veszi ki részét a harcokból. Lőfegyvere egy kis átalakítást követően igen nagy tűzerejűvé válhat. Fontos megemlíteni a speciális kristályok hajtotta és a hátára szerelt saját fejlesztésű jet-pac-jét, amellyel akár közepes szakadékok felett is képes minden további nélkül átkelni.

A KALAND MAGA

A játék során a négy központi karaktert egy csapatként irányítjuk, de sok esetben különválnak az egyes szereplők, vagy kisebb csoportokra oszlanak. A nézet third person, a harcok folyamán ellenben saját szemszögű is lehet, mint például Elco esetében. A képernyő bal felső sarkában egy egyébként kikapcsolható mini térkép látható. A térképen aktuális karakterünket fehér pont jelöli, sárga háromszöggel jelölve az irányt, amerre éppen néz. A csapat többi tagjai lilák, a barátságos karakterek zöldek, az ellenségesek pirosak. A menüből előhívható nagyobb térképet nem igazán használtam, maximum mikor pihenésre (rest) volt szükségem és a fogadót kerestem (kés-villa jel), vagy amikor valamilyen karakterfejlesztési, tápolási, illetőleg üzleti ügyben a kovácshoz (üllő-kalapács jel), a kereskedőhöz (mérleg jel) vagy az ún. Kamo üzletbe (boszorkány jel) tartottam.

Kétféle menüt használhatunk egyébiránt menet közben. Az első egy ún. quick menü (Y), mely előhívásakor lelassul az idő. Csaták során is használható, almenüiben fegyvereket válthatunk, tárgyakat használhatunk, varázslatokat vihetünk véghez, a csapat tagjainak A.I. tulajdonságát állíthatjuk védekező, támadó vagy „menekülő" módba. A főmenü a start gombbal hívható elő, de a qucik menüvel ellentétben nem használható a csaták során.

A karakterek felszerelése nem csak a menet közben talált és vásárolt tárgyaknak köszönhetően bővül folyamatosan, de nem akarom lelőni a poént. A főmenüből választható dupla kard (equip) ikonnal jelölt menü alatt vértezhetjük fel fegyverekkel és pajzsokkal hőseinket, melyekből karakterenként közel tucatnyi speciális szerezhető be. A harci eszközök a kovácsnál tuningolhatóak különféle rúnákkal. A tárgyak hatásfokának feljavítása persze nem ingyen van: a Sudeki világának fizetőeszköze a Florint, melyet teljesített küldetésekért, alküldetésekért, az út közben gyűjtött tárgyak eladásáért zsebelhetünk be leginkább. Az irány gombokra ún. quickshot tárgyak oszthatóak ki a főmenü items almenüjében. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha mondjuk a fel irányra kiosztunk egy energiaitalt, akkor annak használata automatikusan aktiválódik a gomb megnyomására. Egy-egy nehezebb küzdelemben való jelentősségét képtelen vagyok eléggé érzékeltetni.



A játék harcrendszere – sajnos – real-time, stratégiának, okoskodásnak nincs itt helye: leginkább egy hack 'n' slash akciójátékra emlékeztetnek az egyébként hullámzó nehézségi fokozatú, sokszor ugyanazon a helyszínen többször is ismétlődő – néha kifejezetten idegesítő – csatajelenetek (megjegyzem néha jól jönnek az ismétlődő harcok tapasztalati pontok szerzése, szintlépés kicsikarása, karakterfejlesztés

céljából a boss harcok előtt). Tal és Buki, a közelharcban jeleskedő karakterek csatákban való irányításakor egy kombó bar jelenik meg a bal alsó sarokban, ugyanis mindketten jó pár, az X és A gombok kombinációival előcsalogatható speckó mozdulatot ismernek.

Az elsősorban távoli támadásokat alkalmazó, fegyvereket vagy mágiát előnyben részesítő szereplőket a csatározások során belső nézetből irányíthatjuk. A megfelelő számú Spirit Strike Point (SSP) meglétét feltételező mágikus támadások, illetve egyfajta bullet-time módban elsüthető, a quick menüből aktiválható ranged attackek kifejezetten hasznosnak bizonyulnak, ha nehezebben legyűrhető ellenségekről van szó. A státusz-effekteket pici ikonokkal jelzi a program (boost, curse, freeze, haste, poison, protect, regen, slow, weaken). Érdemes megemlíteni, hogy a Monster Compendium lapjaira kerülnek feljegyzésre a lények, melyekkel az út során találkozunk. Előszeretettel nézegettem…









A karakterek között a – játék alatt bármikor – a kis fekete és fehér gombokkal válthatunk. A jobb alsó sarokban követhetjük nyomon egy kis táblázat formájában csapatunk tagjainak HP, SP pontjait, illetve az A.I. beállítását (A(ttack) – támadás, D(efend) – védekezés, R(etreat) – visszavonulás). A főmenüben külön karakterlap szolgál a tápolásra, „az összeharcolt" skill pontoknak megfelelően speciális fegyverforgatási technikákat sajátíthatnak el a szereplők. A quest almenü gondolom nem szorul különösebb magyarázatra.

Az állítólag anime-inspirált szereplők főként nyugati vonásokkal rendelkeznek, de öltözködésüket a keleti exhibicionista, magamutogató, hivalkodó extrém-avantgarde határozza meg. Pont úgy, mint ahogy azt mondjuk a Square(-Enix) produktumokban láthatjuk. A harcosaink jól kidolgozottak egyébként még közelről nézve is, viszont sajnos azt kell mondjam, hogy egy cseppet unszimpatikusak. Egytől-egyig. Kis csapatunk nagy szívfájdalmamra csupa olyan hősökből áll, amelyekkel – legalábbis én – nem tudtam mit kezdeni: mindez nem a „viselkedésükből", a játék közbeni párbeszédeikből vagy a történet során játszott szerepükből, hanem egészen egyszerűen a külalakjukból fakadt. A sokszínű ellenséges had egyes fajaira nem lehet panasz. Igaz nem félelmetesek, de nem is kell azoknak lenniük, hiszen ez nem horrorjáték. Technikailag ugyanolyan jól megvalósították, mint a központi karakterek, nem nagyolták el őket ellenben egyes tereptárgyakkal.

Az animációval nem voltam száz százalékig elégedett, framerate drop sűrűn előfordult, főleg ha belső nézetből vizsgálódtam, vagy harcoltam, illetve ha nagyszámú karaktert kellet a kódnak mozgatnia a képernyőn. Ejjj-ejjj… szerencsére azért nem annyira vészes ez az átkötő filmecskék közben is felfedezhető hiányosság, hogy az a játék élvezhetőségének rovására menjen, de ha figyelünk az apró részletekre, akkor bizony inkább előbb mint utóbb fel fog tűnni, hogy nem állandó a frame / sec arány. Összességében nem mondanám tehát, hogy kifogástalan a vizuális élmény, hanem „csak" azt, hogy *nagyon jól eltalált és felettébb hangulatos* a grafika.

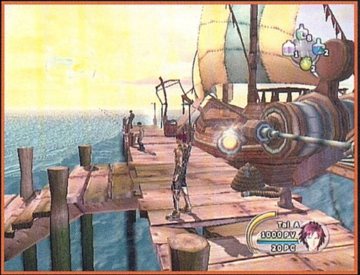
A hangok megint csak valahol a jó és a nagyon jó szint között ingáznak. Legyen szó szomorkásabb hangvételű, lassú tételről, adrenalin-pumpáló harci indulóról, vagy a történet mesélése közben a háttérben halkan búgó aláfestő zenékről van egy közös jellemzőjük: jól megkomponáltak, illenek a témához és fokozzák az amúgy is jó hangulatot. Feladatukat tökéletesen ellátják, még ha lehetnének ennél jobbak is. Viszont: a hangok és hanghatások nagyon tetszettek, úgy a robbanások, a csatazajok, mint mondjuk a párbeszédek szinkronhangjai.

ETALONGYANÚS



Nagy szívfájdalmamra még nem láttam a már most, a megjelenése után nem sokkal legendásnak nevezhető Ninja Gaident, de el tudom képzelni, hogy ezen az amúgy is erős – sőt mondjuk ki: a legerősebb (**Remélem ezt látjátok, véres szájú Xbox-osok! Martin :)** – platformon miféle grafikai nívóval rendelkezhet a Team Ninja játéka. Az in-game screenshotok nagyon sokat sejtetnek, de nem dőlök be nekik, hisz mint tudjuk a Photoshop csodákra képes, abban viszont mindezek ellenére is biztos vagyok, hogy a Sudeki messze nincs olyan szép játék, mint a Ninja Gaiden, amihez többen is hasonlítják.

Félreértés ne essék: egyszerűen pompás a grafika *összhatása*. A terek hatalmasak és részletekben gazdagok, még ha egyes tereptárgyak közelről megvizsgálva elnagyoltnak is tűnnek. A táj lélegzik, madarak szállnak, dongók, denevérek repdesnek, apró pókok, bogarak mozgolódnak. Szinte érzem, hogy vágni lehet a jó levegőt Brightwater tengerpartján, Shadani-Mo területén, a Királyok Útján vagy mondjuk Parhamben, ugyanakkor orromat az Árnyékvilágot, vagy a Cyantine Citadellát átitató kénes kipárolgások is meg-meg-csapják.



NEM RPG!

A program RPG-hez nem illően *rövid*, húszórás tiszta játékidővel, hullámzó nehézségi fokozatú harcokkal és azok valósidejű, akciódús jeleneteivel, a karakterek fejlesztésének idegesítő korlátjaival (bizonyos tapasztalati szint után megállnak a fejlődésben) és sok egyéb apróssággal bizonyítja, hogy noha szerepjáték-elemekben nem szenved hiányt, de stílusát tekintve igazából nem más, mint valamiféle *RPG-akció hibrid*.

Ettől függetlenül a játékmenet és a történetvezetés élvezetes, a csaták izgalmasak, a grafika szép, néha pedig egyenesen káprázatos (az az intro…) és a zenék is jól megkomponáltak. Végső soron jól összerakták a britek a Sudekit, de osztatlan sikert biztos, hogy nem fog aratni. Persze a bukás veszélye sem fenyegeti, ahhoz túl jó…

[Dae]
suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZÓL!

Véleményem szerint a Sudeki grafikája lehet, hogy technikailag ott van a szeren, de nekem ez a – saját definícióm szerint – mongolidiótára torzított karakter- és látványvilág egyáltalán nem jön be. A figurák egyszerre akarnak anime és „nyugati" stílusúak is lenni, ami **nekem**, ismétlem, nekem nem tetszik. A játékmenet sem ragadott meg: egy olyan verekedős játéknak tartom, aminek kissé nagyobb feneket kerítettek a kelleténél. Részemről várom tovább a Fable-t!

SUDEKI

MICROSOFT GAMES STUDIOS / CLIMAX STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ rpg…
✕ …jellegű

7.5 pont







Ha mérlegre kellene tennem az idei nyarat, akkor azt kell, hogy mondjam rendkívül kellemesen telt. Kezdődött minden egy sikeres egyetemi felvételivel, mely máris megadta az alaphangulatot a rákövetkező pár hétre. Aztán jöhetett a csúcs, egy felejthetetlen hét a Balaton mellett (salsa táborban), melyet több kisebb-nagyobb buli – szalonnasütés, sörözés, miegyéb – követett a barátaimmal. Nagyon király volt! Persze mint minden ember, én is telhetetlen vagyok, így épp azon kezdtem volna gondolkodni, hogyan lehetne ezt még jobbá tenni, amikor Martin jelentkezett, hogy rám bízza a **Tales of Symphonia** tesztelését. „Ez már döfi!" – gondoltam magamban, hisz nemcsak a nyár, hanem talán az év egyik legjobban várt és talán legszínvonalasabb RPG-je került a kezeim közé. Mindez ráadásul arra a GameCube-ra jelent meg, mely eddig nem bővelkedett Final Fantasy stílusú RPG-kben – ugye az FF: CC nem egészen olyan lett, mint vártuk. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Tales of Symphonia már nagyon hiányzott a GC kínálatából! Így az augusztusom utolsó pár hete is nagyon jól telt, megkoronázva ezzel a nyarat.

ÁTTEKINTÉS

A *Tales of...* sorozatot a Namco indította útjára még 1995-ben, SNES-re. A legelső rész címe Tales of Phantasia volt, mely sajnos nem jelent meg angol verzióban – viszont később PS1-re kiadták (ugyancsak japánul) kicsit kipofozva, feljavítva. Nagyszerű anyag volt, én magamam is kipróbáltam a demoját, bejött. (Időközben ez a rész megjelent GBA-ra is.)

A következő epizód a Tales of Destiny '97-ben érkezett, mely már PS1-re jelent meg és szerencsére angolul is hozzáférhető volt. Egy teljesen különálló sztorit ismerhettünk meg benne, tehát nem a ToP folytatása volt. Mindenesetre a történet nagyon ütött!

A Namco ezután sem volt rest, mivel 2001-ben kiadta – szintén PS1-re – Tales of Eternia címmel a következő részt, mely véleményem szerint tökéletesre csiszolta a sorozatot. Angol verzió is megjelent belőle, mely érthetetlen módon a Tales of Destiny 2 címet kapta, annak ellenére, hogy a történet teljesen önálló volt, azaz nem az előző folytatása – ez a címváltozás később nagy kavarodást eredményezett. A játék talán a legszínvonalasabb volt mind grafikai, mind tartalmi szinten a PS1-es RPG-k között, mégsem váltott ki nagy figyelmet, mivel kicsit későn jelent meg. Akkor már a PS1 a végét járta, mindenki az újgenerációs gépekre figyelt – többek között akkor jelent meg a FFX is.

A Namco figyelme ezek után több felé oszlott. Először is megcsinálták a Tales of Phanasia GBA verzióját, majd nekiláttak a legelső PS2-es epizódnak is. Ez utóbbi visszakanyarodott a legelső Tales of Destiny-hez, azaz annak – történetben is a – folytatása lett. Japánban Tales of Destiny 2 címmel jelent meg – nem kis káoszt okozva ezzel nyugaton – 2002 vége felé. Ez a rész azonban nem került ki Japánból és valószínűleg már nem is fog – ezt elég nagy galádságnak tartom a Namco részéről.

Ezzel egy időben – és ezzel elérkeztünk tesztünk tárgyához – GameCube-ra is megkezdődött egy rész fejlesztése, mely a Tales of Symphonia címet kapta, mind a japán mind az angol verzióban. Kezdetben úgy tűnt a játék GameCube exkluzív lesz, de időközben kiderült, szeptemberben megjelenik a PS2 verzió, igaz egyelőre csak Japánban – addigra már az európai GC változat is kint lesz. Még az sem biztos, hogy a PS2 változatból lesz-e angol verzió, valószínűbb, hogy igen, bár ezt a Tales of... sorozatnál soha nem lehet tudni. Egyelőre hivatalosan még nem jelentették be.

A jövőről szólva annyi már bizonyos, hogy készül az új rész is, mely Tales of Rebirth címmel – legalábbis Japánban – jelenik meg, egyelőre PS2-re. Angol verzióról még nincs hír.

SZTORI

Bár a véleményem teljes mértékben pozitív a Tales of Symphoniáról, azért azt el kell árulnom, hogy kezdetben nagyon untam az anyagot. Ennek a történet volt az oka, mivel a sztori vérszegény módon indít. Még szerencse, hogy a későbbiek kárpótoltak ezért (méghozzá bőven!).

A Tales of Symphonia egy önálló történet, tehát nem folytatása egyik Tales of... résznek sem. A sztori szerint egy Sylverant nevű világban vagyunk, ahol valamikor réges-rég létezett egy óriási fa, melyből a világot éltető manna származott. Egy háború miatt azonban a fa elpusztult, ezzel mérhetetlen sebet ejtve a világon – manna nélkül nem létezhet élet, az pedig folyamatosan fogy. Ebben az időben a világot irányító jóságos istennő, Martel, angyalokra bízta a bolygó irányítását, ő maga pedig elaludt. Álma addig tart, míg meg nem születik a Chosen One (Kiválasztott), aki az istennő által hátrahagyott angyalok segítségével helyreállíthatja a világot, visszahozva a mannát, majd felébresztve Martelt. A Chosen One végzete, hogy maga is angyallá változzon küldetése végén.





TALES OF SYMPHONIA™

A történet egy Iselia nevű faluban kezdődik, a főhőse pedig Lloyd, a fiatal fiú. Lloyd egyik barátja Colette nagyon különleges lány, mivel ő a következő Chosen One. **(Ezt bakker soha nem találtam volna ki... Martin :)** Az ő feladata, hogy visszahozza Sylverantba a mannát, regenerálva ezzel a világot. Ehhez meghatározott helyeket (Seal) kell végigjárnia, és ott el kell végeznie a megfelelő szertartást. Majd ha ezzel végzett, meg kell másznia a Mennyországba nyúló Tower of Salvtiont, hogy felébressze Martelt. Hogy a feladat ne legyen ilyen könnyű, világon évszázadok óta jelen van egy nagyon agresszív és titokzatos faj, a Desians. Alig tudni róluk valamit, az azonban bizonyos, hogy már több Chosen One-t megöltek (évszázadok során sok született), így eddig ezért nem teljesülhetett a világ regenerálódása. Annyi bizonyos, hogy gyűlölik az emberiséget, igaz maguk is hasonlóak az emberekhez, csak félig elfek. Továbbá ők ölték meg anno Lloyd anyját – őt magát egy törp nevelte fel. **(Név szerint Gimli. Martin :)** Tőlük kell útközben védelmezni Colette-et. Szerencsére Lloyd ebben nem lesz egyedül, mert csatlakozik hozzájuk Genis, aki a páros legjobb barátja, ezenkívül Kratos, a zsoldos is, akit Martel egyháza bíz meg a Chosen One védelmezésével. Négyükhöz csatlakozik még Genis nővére, Raine is, aki a három fiatal tanára is egyben. Így együtt kezdik meg a világ regenerálását.

Ez lenne az alapfelállás, gond nem is lenne vele, ha nem találkoztam volna vagy fél tucat RPG-ben majdnem ugyanezzel a történettel. Még az a szerencse, hogy csak az első pár óra a kliséhalmaz, később azért beindul a sztori, sőt, egész színvonalassá válik! Köszönhető mindez a többször bekövetkező 180 fokos fordulatoknak, no meg az egyre izgalmasabb rejtélyeknek, melyek folyamatosan fognak gyűlni a történet során. Ezen titokzatos kérdésekre pedig meglepő válaszok lesznek azt garantálom! Nehéz megállnom, hogy ne írjak néhány példát, de nem akarom elvenni a felfedezés örömét. Mindenesetre ha ismered az előző Tales of... részeket, akkor még azoknál is csavarosabb dolgokra számíts, és ezzel azt hiszem elmondtam mindent.

További pozitívuma a történetnek, hogy nem teljesen lineáris. A különböző párbeszédek alatt adott válaszok adott esetben jelentősen befolyásolhatják és befolyásolják is a történet további haladását. Mindenezek mellett sokszor ránk bízza a program, hogy bizonyos helyeket milyen sorrendben látogatunk meg. Mindez nem csak a Tales of... részek, de az RPG-k között is egyedülálló, minekután nem lehet kétszer

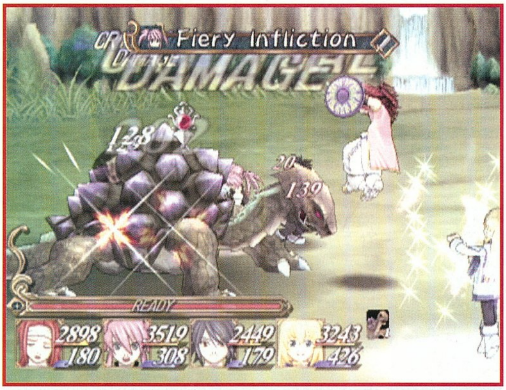




ugyanolyan módon végigmenni a programon. **(Kivéve, ha mindig ugyanazokat a válaszokat adod... Martin :)**

GYÖNYÖRŰ!

Amikor megláttam a Tales of Symphoniát bevallom majdnem felkiáltottam, annyira szép – mit szép, gyönyörű a program! A Tales of... sorozatban a Symphonia az első, mely teljesen 3D-s külsőt kapott, ráadásul milyet! Bizonyára tanulmányoztátok a képeket, így feltűnhetett, hogy az anyag elképesztően rajzfilmes hatást kelt. Köszönhető mindez annak, hogy a Symphonia cel-shaded módszerrel készült, így a karakterek (emberek, szörnyek stb.), olyanok, mintha valamilyen anime-ből léptek volna ki – több rendes rajzfilm is tarkítja a programot, ilyen az intro és néhány átvezető film is. Figyeltek arra is, hogy a helyszínek is rajzfilmes hatásúak legyenek – remekül keverték a poligonos és rajzos technikát –, így a manga szereplők nem ütnek el a játék helyszíneitől. A grafika így kb. a GC-s Zelda színvonalán mozog – igaz talán azért a Zelda szebb volt, de a ToS még így is a legjobb cel-shaded játékok között van, amit valaha láttam. Nagyon örültem ennek a rajzfilmes hangulatnak (eddig csak kevés RPG-ben használták ezt). A régi sorozatok után – melyek SNES-en és PS1-en futottak és rajzolt grafikájuk volt – az újabb részek szinte mind poligonos grafikával készültek el (pld. Suikoden), melyet akármennyire is tökéletesítenek, soha nem lesz igazán rajzfilmes hatású. Erre nagyon jó a cel-shaded, hisz ezt a rajzfilmes érzést visszahozza, és úgy néz ki a programozók kezdik igazán kihasználni a technikában rejlő lehetőségeket.





TARTALOM

Ahogy felírtam magamnak ezt a főcímet egy pillanatra elhagyott az erőm. Egyszerűen nem tudom, hol kezdjek neki a játék tartami részének ecseteléséhez, mivel olyan tartalmas a program, mint anno a Final Fantasy VII volt. A kijelentés talán merésznek tűnhet egy pillanatra, de aki ismerte a Tales of... sorozat valamely tagját – különösen az Eterniát – az szerintem a fenti megállapításomra egyértelműen bólogatni fog.

Engem már a játék doboza is meglepett, mivel akkor derült ki számomra, hogy a ToS két(!) mini-DVD-n terpeszkedik el. Ez már sejtetni engedte, hogy nem mindennapi hosszúság társul a nem mindennapi tartalomhoz. És valóban! Elsőre kb. 80 óra alatt lehet végigverni a történetet, ami manapság óriási mennyiségnek számít az RPG-k között. Nézzétek csak meg a lassan elkorcsosuló Final Fanasy sorozatot. A VII. rész még 70-80 óra alatt ment le, aztán ahogy jöttek az új epizódok, egyre fogyott a játékidő és a tartalom is, hogy aztán elérkezzünk a gyalázatos és az egész sorozatot megszégyenítő X-2-höz (kb. 20 órás). Már ezért is öröm, hogy a Tales of... sorozat nem butult le az idők folyamán, sőt rengeteget fejlődött – úgy látszik a Namco programozóiban még ég a tűz, ami már a Square-nél kialvóban van...

Persze nemcsak azért nagyon király játék a ToS, mert fizikailag hosszú utat kell bejárni, mire eljutunk a végéig. Mindezt az utat olyan tartalommal fűszerezi, mely egyre ritkább a mai RPG-kben. Jó, ha egy RPG-nek hosszú a sztorija és lebilincselő is, de szerintem akkor igazán élvezetes a játék, ha tele van nem kötelezően megoldandó, de mégis ajánlott titkokkal, küldetésekkel, aljátékokkal. Ha ebből kevés van, akkor úgy érzem rosszabb a színvonal, mert miután végigvittük a sztorit, nem lesz miért újra nekiülni az anyagnak. Ha ebben az FFVII-et (vagy VI-ot) tekintem etalonnak, akkor azt kell, hogy mondjam: a mai RPG-k *kiüresedtek*, mert szinte alig van bennük felfedezhető titok – végigviszed a történtet, felveszel egy-két jobb cuccot és kész. Még szerencse, hogy titkok terén a ToS-ban nem lesz hiány: szintén a már említett FFVII színvonala az, ami eszembe jut, ha erre gondolok. Számtalan alküldetés, alkaland, aljáték színesíti a történet fő vonalát – melyek közül vigyázni kell, nehogy elhagyj valamit, mert akkor többet már nem tudod felvenni, vagy meglátni. Mindezekből szinte következik, amit már említettem is, hogy többször végig kell menni a programon. És akkor még ott van az ezerféle begyűjthető cucc, tárgy, stb. Szinte szédítő mennyiségű tartalom van a játékban!

HARCOK ÉS FŐMENÜ

Persze az izgalmas sztori, a szép grafika és a tartalmasság mit sem érne, ha ehhez nem társulna egy jó harci rendszer. Ebből a szempontból a Tales of... sorozat mindig is különleges volt. A még a Tales of Phantasiában megalkotott harc – mely egyébként a Tri-Ace (a Star Ocean sorozat alkotói) munkáját dicsérte – kiállta az idők próbáját. A Tales of... sorozat valamennyi tagja az ott lefektetett alapokat használja, nem próbáltak a Namco szakemberei minden résznél sokszor erőltetett módon változtatni – mint azt sok esetben láthattuk – azon, ami jó. Mivel a szörnyek ott mászkálnak a terepen, lehetőség van elkerülni őket (nincs véletlenszerű harc, szerencsére), ám én ezt nem javaslom, mert a fejlődéshez rengeteget kell küzdeni és pénzből is kevés van.





Maguk a csaták a Star Ocean sorozatot idézik, azaz van némi verekedős játék utánérzése a küzdelmeknek. Az összecsapásokban négy karakterrel veszünk részt. Ebből te magad egy karaktert – általában Lloydot – irányíthatod. Ha ezen változtatni akarsz, akkor lépj a menübe és ott válaszd a Tech pontot. Ott a jobb felső sarokban három mód közül szelektálhatsz. A Manual esetében teljesen magad irányíthatod karakteredet, míg Autonál a gép teszi ugyanezt. A Semi-Auto esetében támadásoknál (az A-val tudsz támadni) Lloyd au-












tomatikusan odaszalad az ellenfélhez és rácsap egyet. Természetesen az A + irányok nyomkodásával elég jó ütéskombinációkat is össze lehet hozni, így kombózni is lehet, sőt a rekordodat nyilván is tartja a játék. Elvileg Lloydon kívül irányíthatsz mást is (akkor tedd első helyre), de szerintem nem érdemes, mert ő mindig a csapatunkban lehet (mással ellentétben) és ő a legerősebb is. Egyébként ha már itt tartunk megjegyezném, hogy ha a többi karaktert Auto-ról átállítod, akkor lehetőség van arra, hogy több játékos is nyomja az anyagot, de én ezt nem javallom. A ToS egyjátékos játék, a multiplayer inkább egy érdekes lehetőség, mint valós alternatíva.

Ha már a Tech menüben jártunk érdemes megemlékezni az itt látható dolgokról. Itt vannak ugyanis a speciális támadások és varázslatok (újakat folyamatosan kapsz és fejlődnek is ki), és itt tudod őket különböző gombkombinációkra tenni. Ezután, ha valamit elhelyeztél, akkor a B + iránnyal, illetve a C-vel tudod használni. Sőt, a C-re más karaktereid varázslatait is rárakhatod, így közvetlenül is adhatsz nekik parancsot. Egyébként harcban az Y lenyomásával tudod a menüdet előhozni és itt a Tech-kel adhatsz utasításokat a gép által irányított karaktereknek. Ez a tárgyhasználatnál (Item) fontos, mert HP-TP-t csak innen, követlen utasítással tudsz tölteni, ezt a gép soha nem csinálja. Hogy hogyan kezeli a gép a másik három emberedet, az nagyban függ attól, hogy milyen stratégiát állítottál be nekik. Ezt a főmenü Strat részében tudod megtenni. Egyébként a gép meglehetősen jól mozgatja embereidet, de azért érdemes kísérletezni a stratégiákkal. Itt jegyezném meg, hogy csaták közben csak síkban mozoghatsz, térben nem, ennek ellenére a küzdőtér 3D-s hatású. Ez fontos, mert az R-rel tudsz váltani, kit támadjanak embereid.

A későbbiek folyamán kifejlődik az úgynevezett Unison Attack, mellyel karaktereiddel egyszerre mérhetsz csapást a ellenre. Ehhez harc közben fel kell töltened egy energiacsíkot, és ha ez megvan, meg kell nyomnod a Z-t. Ezután a B-A-X-Y-nal támadhatsz az embereiddel. A főmenüben a U.Attack pontban döntheted el, hogy milyen speciális támadásokat használjanak. Ez bármi lehet, ami a Tech-nél kifejlődött, a gyógyító mágiákat kivéve.



A főmenüben maradt még néhány érdekesség, lássuk ezeket is. Gondolom az Item és az Equip nem szorul különösebb magyarázatra. Sokkal érdekesebb viszont az EX Skill szerepe. Itt az úgynevezett Ex Gemeket tudod használatba helyezni. Az Ex Gemek olyan speciális kövek, melyek segítségével erősítheted karaktereidet: azaz miután felhelyeztél egyet, különböző tulajdonságokat rakhatsz fel, melyek növelik pld. a HP-t, TP-t, Atc-ot, Def-et stb., esetleg valamilyen speciális képességgel ruháznak fel. Ex Gemekből összesen négy szint létezik (LV). A városokban lehet őket szerezni, bizonyos elárusító helyeknél, valamint labirintusok mélyén is van néha-néha. A boltokban nem pénzt kérnek érte, hanem GRADE-et. Ezt harcok után lehet kapni, attól függően, hogy milyen gyorsan végeztél az ellenfelekkel. Ha túl lassú vagy még az is megeshet, hogy levonnak a Grade-edből! (Ez rendkívül bosszantó.) Nagyon figyelj arra, hogy ha egy Ex Gemet elhasználsz, akkor azt többet nem lehet felhasználni. Még csak véletlenül se nyomj rá a menüben, ha nem akarod felhasználni, mert örökre eltűnik. Éppen ezért **mindig ments** az Ex Skill menü használata előtt, és ha valamit elrontasz, töltsd vissza az állást.



Fontos megemlítenem a Status-t. Itt természetesen karaktereid tulajdonságait és képességeit tanulmányozhatod. Lényegesebb azonban, hogy itt állíthatsz be embereidnek különböző Title-öket. A Title nem más, mint egyfajta cím, vagy fokozat, melyekbe embereidet beteheted. A különböző Title-ök szintlépéseknél bonuszokkal láthatják el karaktereidet (több HP, TP, Def. stb.). Ha egy Title jobb, mint az előző, akkor az említett értékek zöld színűek lesznek (ha rosszabb, akkor pirosak). Title-öket a lehető legváltozatosabb módokon tudsz szerezni. Lehet, hogy a városokban kell beszélned valakivel, vagy meg kell vizsgálnod valamit, de az is előfordulhat, hogy történet szerint kapsz párat. Emellett harc közben is szerezhető egy csomó (pld. különböző támadásokat kell csinálni, sokat kell varázsolni stb.). Természetesen aljátékok sikeres teljesítése után is kaphatsz címeket.

Fontos szerepe van a játékban a főzésnek (Cooking). Az elkészített ételek általában gyógyító hatásúak, és így később fontosak lehetnek. Kezdetben csak szendvicset csinálhatsz, de lehet még 23 egyéb receptet is szerezni. Ehhez nem kell mást tenni, mint a városokban megtalálni a rejtőzködő Wonder Chefet – ilyen már az előző részben is volt. Ő általában a lehető legváltozatosabb helyeken bújik meg, általában mindig valamilyen tárgy képében van jelen, szinte mindig a városokban, vagy házakban. A lényeg, hogy mindent vizsgáljatok át (a játék az Examine felirattal úgy is jelzi, ha találsz valamit), különös tekintettel az olyan tárgyakra, melyek az adott környezetben valahogy nem oda illőnek tűnnek. Ha megtalálod a Wonder Chefet, akkor tiéd egy új recept. Ezután csak hozzávalókat kell szerezni, és a Cooking menüben már csinálhatsz is kajákat. Csak a menüben ne felejtsd el beállítani, mit akarsz főzni, és ügyelj arra, hogy a jóllakott csapattagok kétszer egymás után nem akarnak enni. Egyébként, egy karaktered minél jobban főz (ezt a Cooking menüben csillagokkal jelölték), annál ügyesebben fogja megcsinálni a recepteket, kevesebbszer fogja elrontani azokat. Itt a Cookingnál állíthatod be azt is, ki főzzön a karaktereid közül – én Lloydot fejlesztettem, mert ő ugye mindig kéznél van, még ha nem is a legügyesebb. Később lehet találni nála jobb szakácsokat is. Érdemes harcok végén „etetni" embereinket – ehhez általában X-et kell nyomni –, mert fontos az evés gyógyító hatása, csak legyen elég hozzávalód, főleg a nagyobb labirintusok előtt. Jó dolog ez a főzőcske, mert izgalmas keresgélni a szakácsot és hasznosak a receptek!

Lényeges a Synopsis menü, ahol a történetet nézheted át elég részletes módon. Ha egy-egy kalandot sárgával jelöl a játék, akkor azt még nem fejezted be, így érdemes nekiállni. Ez a menü azért hasznos a gyakorlatban, mert ha úgy érezed, hogy elakadtál, csak meg kell nézni, mit ír a következő kalandunkról a játék és már mehetsz is tovább. Ha pedig valamilyen mellékküldetést elhagytál, akkor azt is könnyebben megcsinálhatod, hisz itt azok is jelöve vannak.

Utoljára maradt a System, ahol a Save/Load páros mellett a Customize-nál a beállításokat végezheted el. A legfontosabb itt, hogy átállíthatod a harcot Hardra (ezt bármikor megteheted). Ha Hardon megvívsz 256 harcot (a játék méri az összecsapások számát, lásd. Encounters a játékidő alatt), akkor Lloydnak kifejlődik egy király Title-je – ezt egyébként a játék elején érdemes megcsinálni, mert akkor pöttyet könnyebbek a szörnyek!

ÖSSZEGZÉS

Az eddig leírtak azt hiszem megmutatták, mennyire jót játszottam a Tales of Symphoniával. Az anyag mindenképpen kiemelkedő, mind a sorozat, mind a többi RPG függvényében. A történet a kezdeti lagymatagság után nagyon király lesz: a grafika gyönyörű, a harc pörgős és szerencsére nem túl könnyű, a tartalom és a titkok mennyisége pedig a legnagyobbak közé emeli a stuffot. A zenékkel is minden rendben, dallamos, kellemes számokat hallhatunk. Szerencsére hangjuk is van a szereplőknek, igaz csak legfontosabb párbeszédeknél.

Ha olyan GC tulaj vagy, aki ismeri a PS1-PS2-őn futó RPG sorozatokat és vágytál már egy hasonlóra ezen a gépen, akkor mindenképpen érdemes beszerezned az anyagot. Amennyiben szeretted eddig is a Tales of... sorozatot (vagy rajongója voltál), akkor pedig ne habozz, rohanj megvenni!

Igazából most azokat sajnálom, akik nem rendelkeznek GC-vel, mégis a sorozat rajongói, hisz nekik gépet is kell venniük, ha ezzel a fantasztikus játékkal akarnak játszani – vagy marad a kegyetlen várakozás, hátha kijön az angol verzió PS2-re is. Nektek csak annyit mondok, hogy ez a Tales of... sorozat eddigi csúcsa, úgyhogy **kár lenne kihagyni**! A következtetést innen már rátok bízom... :)

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Egyfolytában azon gondolkodom, hogy egy ilyen, minden médium által egyöntetűen KIVÁLÓRA értékelt játékot (a legrosszabb százalék is 82 körül volt, de nem egy internetes magazinban kapott 95-98% körül!) miért nem írnak át azonnal minden géptípusra. Jó, az Xbox-ot valamiért elkerülik az ilyen japán, rajzfilmes RPG-k, de hogy PS2-re miért nem portolták át, azt nem értem...? Halódik az RPG piac...?





TALES OF SYMPHONIA

NAMCO

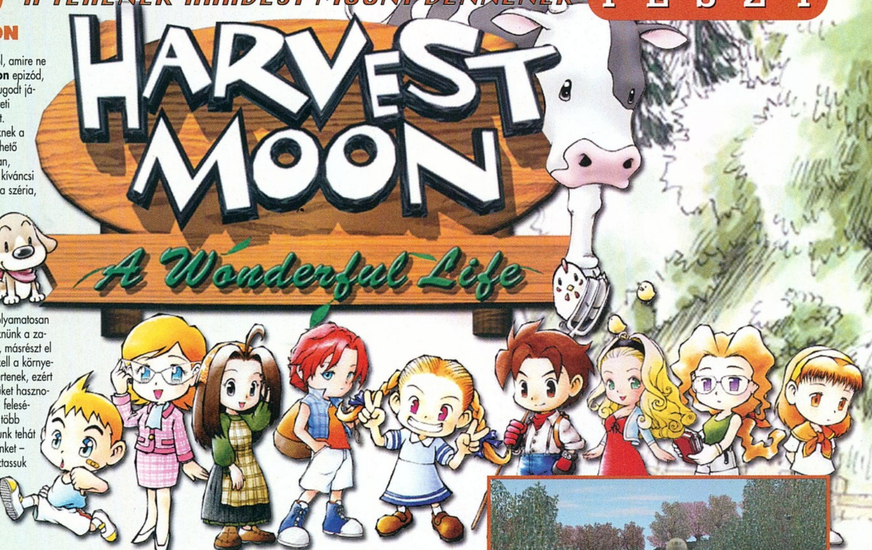
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
1 blokk

✔ a tales of... sorozat eddigi csúcsa!
× a történet első pár órája kissé vérszegény

9 pont



ÉLET A FARMON

Az elmúlt évek során alig volt olyan konzol, amire ne jelent volna meg valamelyik **Harvest Moon** epizód, törvényszerű volt tehát, hogy a békés és nyugodt játékmenetet favorizáló Nintendo is megjelenteti előbb-utóbb saját gépére a farm-szimulátort.

Martinnal úgy döntöttünk, hogy mivel ezeknek a játékoknak a céljai, valamint az igénybe vehető eszközök alig változnak az újabb verziókban, nincs értelme ezeket sokadszor is leírni: aki kíváncsi arra, hogy egészen pontosan miről szól ez a széria, olvassa el Dzson PS2-es, illetve Credo Gameboy Advance-os cikkeit a 47. és 69. számban, e nagyszerű irományokból tökéletes képet kapnak a játékokról.

Azok kedvéért, akik nem rendelkeznek a fenti számokkal, röviden leírom a lényeget. Egy farm életét irányítjuk. Célunk, hogy állatokat neveljünk és növényeket termesszünk. A külvilággal folyamatosan kapcsolatban állunk: egyrészt be kell szereznünk a zavartalan működéshez szükséges eszközöket, másrészt el kell adnunk a termékeinket. Beszélgetnünk kell a környezetünkben élőkkel – mindannyian máshoz értenek, ezért különböző szituációkban tudjuk szakértelmüket hasznosítani –, s idővel közülük fogjuk kiválasztani feleségünket is (sajnos a nagydarab bajszos pali több próbálkozásra sem állt kötélnek). A feladatunk tehát az, hogy farmerként éljük mindennapi életünket – nem több és nem kevesebb ennél –, virágoztassuk fel birtokunkat és legyünk közösségünk megbecsült tagja. Úgy gondolod ez gyerekes? Unalmas? Kevés benne a lehetőség? Lapozz kérlek tovább!

GYEREKES?

Elsőre kicsit megijesztett a játék dobozán szereplő „3+" felirat, de szerencsére egy óra játék után már nem is emlékeztem erre, sőt, ki merem jelenteni, hogy felelőtlenség volt ezt ráírni. A Harvest Moon természetesen a kisebbek számára is képes örömteli órákat biztosítani, ugyanakkor a feladatok – különös tekintettel a farm menedzselésére – összetettebb gondolkodást és intelligenciát igényelnek.





Ha rosszul csinálunk valamit, semmi komolyabb következménye nincsen, ellenben csak akkor elevenedik meg igazán a farmunk, ha jól végezzük dolgunkat: „2 szoba, 3 gyerek, 4 istálló", ahogy a helyi politikusok mondani szokták.

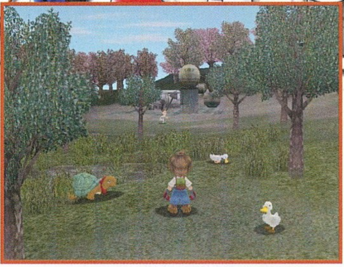
Természetesen a szereplők mindegyike úgy néz ki, mintha egy kisgyerekeknek szóló rajzfilmből lépett volna ki, de úgy gondolom ez sem probléma – nagyon jól illenek a hangulathoz, a rendelkezésre álló lányok közül pedig így is tökéletesen lehet feleséget választani – csak vigyázzunk, ne a legházsártosabbat fogjuk ki, mert egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy a tehénnel több időt töltünk, mint az asszonnyal...

Végül pedig még egy hozzáfűzés a „gyerekesség" témájához. A tanuló vagy dolgozó játékosok nagy része (is) nagyon hamar rá lett kényszerítve arra, hogy a társadalomban felvegyen egy „felnőttes" attitűdöt, mellyel érett benyomást kelt embertársaiban. Ez az „érettség" azonban gyakran olyan, mint egy almánál: hamar rohadás lehet belőle, ha nem vigyáz az ember. Aki túljátssza a szerepét, könnyen így járhat. Éppen ezért térden állva könyörgök: ha nekem úgy tartja kedvem, hogy rövid időre átmenjek gyerekbe, akkor ezt miért ne tehetném meg. Kit érdekel, ha esetleg gyerekes a Harvest Moon? Így jó, ahogy van.

UNALMAS?

Autós üldözések, non-stop akció és az antipatikus szomszédok megrugdosása nem szerepel a repertoárban. Hiányzik? Szerintem nem. Az egész játékot békés hangulat lengi körül, még a (sajnos nem tökéletesre sikeredett) zenék is úgy lettek összeválogatva, hogy igazodjanak feladatainkhoz. Ne ijedjünk meg ettől: *tennivalónk így is lesz elég.* Már napok alatt eljuthatunk odáig, hogy nem győzzük kapkodni a fejünket: a tehenünk valamiért rosszkedvű, nem tudjuk eldönteni, hogy gazdaságunkban miből mennyit termesszünk, vagy éppen az okoz problémát, hogy az erdőben talált virágszálat melyik szemrevaló leányzónak adjuk át.

A hangsúly leginkább a gazdasági szimulációra van helyezve, ugyanakkor a program nem akar többnek látszani annál, ami – nem veszi túlzottan komolyan magát, minden egyszerű, mégis kellően összetett ahhoz, hogy hosszú távon is kellő kihívást nyújtson. Az egyik legnagyobb előnye, hogy le lehet ülni akár félórára is játszani vele, de ott ragadhatunk a farmunkon órákig is, nem lesz unalmas. Aki az első néhány napon átverekszi magát, egyre több elfoglaltságot fog találni. Ez unalmas? Ugyan már...



KEVÉS A LEHETŐSÉGÜNK?

Úgy kellett megcsinálni a Harvest Moont, hogy egyszerre biztosítson a fiataloknak és az idősebbeknek megfelelő szórakozást, ennek köszönhetően ránk van bízva, hogy mivel töltjük napjainkat. Amennyiben az állatokkal szeretnénk foglalkozni, megtehetjük: vásároljunk csirkéket, szaporítsuk a teheneinket vagy foglalkozzunk a kis házi kedvenc kutyussal. Ha sok pénzt szeretnénk keresni a növények termesztésével, jól válasszuk meg a földet, vegyük meg a magokat, figyeljük az évszakok változását és a föld minőségét. A műveléshez egyre több eszközt vásárolhatunk, erre is fordítsunk kellő figyelmet! Nem érdekelnek a fentiek? Nem probléma: minimális ráfordításokkal végezzük el napi teendőinket, aztán menjünk az ásatáshoz keresgélni, hátha találunk valami érdekeset. Naponta nézzünk egy kis TV-t, a fogyasztói társadalom mocskából ez az egyetlen termék, ami eljutott a farmra is. Keressük fel szomszédainkat, beszélgessünk el velük, udvaroljunk a lányoknak, főzzünk vagy menjünk el horgászni. Ha leszáll az este, menjünk el a helyi kocsmába, rendeljünk egy-két italt, időzzünk el ott is egy kicsit – és imádkozzunk, hogy mire hazaérünk, az asszony már aludjon, akkor talán nem rendez jelenetet :).



A fenti mondatok nem tippek voltak (hiszen néhány óra játék után mindenki rájönne ezekre magától is), csupán azt hivatottak bizonyítani, hogy milyen sok lehetőségünk van a játék során. Aki úgy érzi, hogy ez is kevés, azt tényleg nem fogja megérinteni a Harvest Moon, bár egy próbát mindenképpen megér.

Mivel rétegjátékról van szó – még akkor is, ha egyszerre tudja élvezni több korosztály is –, ezért az értékelés sem könnyű. Van, akinek négy pontot ér, és van, aki abba sem tudja hagyni, annyira beszippantja az „El ne felejts völgy" világa. Ennek ellenére lelkiismeret furdalás nélkül kijelenthető, hogy *nagyszerű* munkát végeztek a készítők.

Két apróság azonban mindenképpen rontja az összképet: a grafika és a zene lehetett volna sokkal jobb (bár utóbbin segít, hogy amennyiben szerzünk valamilyen lemezt, azt fel tudjuk tenni a házban található gramofonra, és onnantól kezdve az szól a háttérben), és a beszédhangok hiánya egy kicsit zavaró, bár meg lehet lenni nélküle. A másik gond az, hogy hiába jelenik meg egy-kétévente új Harvest Moon játék, a készítők viszonylag kevés újítással jelentkeznek. Mivel azonban Gamecube-ra ez az első rész, ami megjelent, így a gép tulajdonosait feltehetőleg egyáltalán nem bántja, hogy viszonylag kevés az újdonság a PS2-verzióhoz képest. A kockatulajok ehelyett inkább örülnek: egy nagyon szórakoztató alkotással lettek gazdagabbak.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Harmadszor tényleg nem akarom ugyanazt leírni, de mit lehet tenni: szerintem nagyon király játék ez a Harvest Moon! Jópofa, szórakoztató, és ha megleled az igazi értékeit, nagyon hosszú ideig biztos szórakozást fog nyújtani. Azt hiszem a cikk alapján mindenki el tudja dönteni, hogy belevág-e saját kis farmjának menedzselésébe. Ez nem Zelda és nem is SoulCalibur II. Ez Harvest Moon. A falusi élet szimulátora a városlakóknak...

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

MARVELOUS INTERACTIVE / NATSUME

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 57 blokk, gba kompatibilis

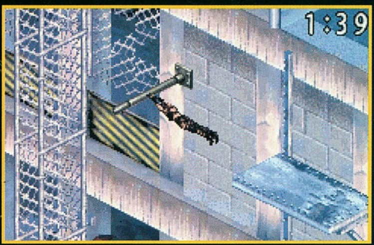
✓ békés hangulatú élet-szimulátor, kicsiknek-nagyoknak egyaránt szórakoztató

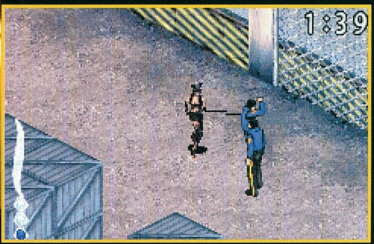
× rétegjáték, az első óra után sokan feladják vagy megunják

8 pont



CATWOMAN™









HATVANNÉGY ÉVESEN IS REMEK FORMÁBAN

Bizony, Denevéremberhez és Pókemberhez hasonlóan Catwoman, a Macskanő sem mai csirke már, réges-régen, 1940 tavaszán tűnt először fel az első rendes *Batman* képregény-füzetben (korábban Batmannek még nem volt önálló füzete, ő egy évig a *Decective Comics* képregényben volt állandó szereplő, ahol 1939 májusában mutatkozott be The Bat-Man néven), és természetesen az ő szülőatyja, kreátora is Bob Kane volt. Debütálásakor még Macskanő sem egészen ugyanaz a figura volt, mint mostanság, vagy akár az ötvenes években, kezdetben még The Cat, azaz A Macska néven futott, fehér nő volt, nem viselt maszkot, és egy háttér nélküli gonosz tolvaj volt. Az évek során aztán Kane és barátnője sokat alakítgatták a karaktert, a Cat Woman és Cat-Woman neveken keresztül eljutottak a végleges Catwoman elnevezésig, adtak a hölgyre szűk lila ruhát, zöld palástot és macskafüles bőrmaszkot, kitalálták a keletkezésének történetét és a Selina Kyle nevű valódi identitását, és időnként pozitív szerepben is feltűntették, persze azért alapban meghagyták mohó ékszertolvajnak. Az ötvenes évek óta egyébként a DC Comics még több alkalommal változtatott a cicus külsején, öltöztették zöld testhezálló ruhába, adtak neki kilencágú korbácsot, és lecserélték a maszkját is egy kis farsangi álarcra, majd fekete bőrdresszt és világoskék harisnyát húztak rá, kiegészítették egy fekete farokkal, és vörösre cserélték a farsangi álarcát is. Végül a karakter 1987-ben nyerte el többé-kevésbé a mostani kinézetét Frank Miller sorozatában (amiben mondjuk más volt a háttértörténete – prostituált volt), az óta ismét a régi, fél arcot fedő, macskafüles bőrmaszkot viseli, és egész testet fedő (beleértve a csizmát és kesztyűt is), fekete (néha pedig lila vagy szürke) testhezálló bőrruhát hord.

Mivel nálunk *Catwoman* füzetek soha nem jelentek meg, a hazai közönség valószínűleg csak a második újkori *Batman* mozifilmből, a Tim Burton által rendezett 1992-es *Batman Visszatérből* (*Batman Returns*) ismeri a figurát, esetleg a magyar *Batman* képregény-füzetekből (bár lehet, hogy Macskanő ezekben nem is szerepelt, az általam olvasott számokban legalábbis nem volt benne). A filmben, mint ismeretes Michelle Pfeiffer alakította a karaktert, meglehetősen jól, ő is legalább annyira főszereplő volt benne, mint Batman és Pingvin, és abban is megismerhettük a klasszikus történetet, hogy hogyan lett a félénk, visszahúzódó kozmetikai dolgozóból egy félőrült, bevállalós, öntörvényű, keverten pozitív és negatív szuperhősnő, miután a halálból visszatért. A hollywoodi filmmogulok az óta tervezgették, hogy készítenek egy csak Macskanős filmet Batman és a többiek nélkül, az évek során több projekt esett kútba (ahogy több új Superman projekt is), végül azonban idén elkészült *A Macskanő* (*Catwoman*) című mozifilm, ezúttal mindenki meglepetésére egy fekete szépséggel a főszerepben. A film címszerepét a 38 éves Halle Berry-re osztották, aki annak idején elnyerte az amerikai tinédzser szépségkirálynői koronát, és a *Szörnyek Keringőjével* már azt is bizonyította, hogy nagyon tehetséges színésznő, ráadásul köszönhetően a személyes edzőinek, dietetikusainak, génállományának és plasztikai sebészeinek, ma is huszonéveseket maga mögé utasítóan bomba testtel rendelkezik. A film készítői bizonyára azért, hogy ezt a fórt kihasználják, eléggé át is szabták a BDSM beütésű Macskanő jelmezt. Patience Phillips (új név, új karakter, de a története nagyjából ugyanaz, mint Selina Kyle-é) a vásznon minden férfiember örömére már csak egy kis fekete bőrmelltartót visel felül, így kedvünkre legeltethetjük szemünket Halle Berry kidolgozott, feszes popiján és szilikonnal kitömött keblein **(Tényleg? Nem is tudtam, hogy szilikonos. A Kardhalban még elég puha cickói voltak... Biztos az infó? Martin)**, de a bőrnadrágja is eléggé fel van szabdalva. A filmet egyébként a francia Pitof rendezte (hozzánk hasonlóan csak a becenevén nyomul, egyébként Jean-Christophe Comar névre keresztelték), aki véleményem szerint zseniális képi világgal rendelkezik, emiatt elég nagy sikereket ért el vizuális rendezőként, de az egyetlen korábbi filmrendezőként jegyzett alkotása, a *Vidocq* az erős látvány ellenére is meglehetősen szétszórt, logikátlan, rosszul vágott és rendezett volt, valószínűleg, mert túlságosan experimentális műnek készült. Sajnos ezt az új és egyben első, de valószínűsíthetően nem utolsó Macskanő filmet még nem láttam, ugyanis hazánkban jelen sorok írásáig még nem mutatták be (ha minden igaz, augusztus 26-odikától játsszák majd a magyar mozik, ami most még jövő, de a cikk megjelenésekor már múlt lesz), mindenesetre az eddigi visszhangok nem túl pozitívak. A legtöbb képregényes fórumban és filmes magazinban valami eszméletlenül lehúzták az alkotást, az egyik legeslegrosszabb képregény-adaptációnak kiáltották ki.

Akármilyen rossz is a film, a Macskanős szervára most, hogy ismét nagyon aktuálissá vált, a legtöbb szórakoztató iparág lecsapott, így most a mozifilm kapcsán megjelent a Catwoman Barbie, piacra került egy új képregény, és kijött egy-egy Catwoman játék PC-re, PS2-re, X-re, GC-re és GBA-ra is, melyek közül a PS2-es változatot Vega már bevizsgálta a július-augusztusi Konzolban, most a GBA-s darabot vesszük górcső alá.

LÁSSUK, LÁSSUK!

A GBA-s verzióban a címképernyő után rögtön a játékba csöppenünk, egy amolyan gyakorlópályára, ahol az irányítás alapjait sajátíthatjuk el, és megismerkedhetünk a játék működésével és motorjával is, csak ezt követi az intro és a főjáték. Az anyagot mellesleg az a Magic Pockets nevű cég fejlesztette, aminek a februári Konzolban tesztelt *Baldur's Gate: Dark Alliance*-t is köszönhetjük, az itt alkalmazott játékmotor is valószínűleg az ottani továbbfejlesztése. Most is egy 45 fokban elforgatott és 45 fokban lenéző virtuális kamera által vett izometrikus játékban nyomulhatunk a figuránkkal, persze a szerepjáték vonal eltűnt, ugyanakkor a motor sokat bonyolódott is, most már felmászhatunk és felfuthatunk a falakra, ugrálhatunk különféle térbeli tárgyakon és platformokon, sőt akárcsak a *Prince of Persia: The Sands of Time*-ban, a falakból kiálló vízszintes rudakon is bemutathatunk különféle akrobatamutatványokat. Ezekből következően a játékmotor nagyon hasonlít a szintén GBA-s *Tomb Raider: The Prophecy*-re, ráadásul a harcrendszere is hasonló, ha ellenfelek közelébe kerülünk, kicsit megváltozik az irányítás, mindig automatikusan ráfordulunk a legközelebbi opponensre és a körül, egy köríven mozoghatunk csak, amíg le nem ütjük, vagy ki nem kerülünk a bűvköréből. Azonban a két irányítási mód között az átmenet itt nem annyira rossz, mint a fent említett *Tomb Raider*ben, még akkor sem, ha egyszerre többen támadnak ránk, korrektül van súlyozva a harc, ami egyébként nem túl bonyolult, csak nyomkodnunk kell a B gombot az ellenfelek közelében, hősnőnk pedig magától válogat a támadások között. A távolabbi ellenfeleket ostorral csapkodja, vagy rángatja, a közelebbieket pedig rugdalja és ütlegeli, de fokozatosan tanulunk újabb támadásokat is, egy idő után a dupla B gombbal pörgő támadást is indíthatunk, a közeli tárgyakat pedig neki is ránthatjuk az ellenfeleknek az ostor segítségével, és így tovább.

A történet egyébként a játékban is a klasszikus Catwoman sztorit követi: kezdetben Patience Phillips is egy kozmetikai cég visszahúzódó alkalmazottja, aki véletlenül szörnyű titokra jön rá (a cég új, öregedést gátló krémje durva mellékhatásokkal jár, vagy valami ilyesmi), és ezért az életével fizet. A halálból azonban néhány macskatulajdonsággal felvértezve, kissé félőrülten visszatér, és mivel amúgy is szereti a mesékben kilenc élettel rendelkező négylábúkat, Macskanőnek nevezi el magát, majd egy jelmezben felkerekedik, hogy a gonosz ex-munkaadóin bosszút álljon, és mellesleg elkezd csillogó ékszereket is lopkodni. Ezen az úton kísérhetjük el a hölgyeményt a játékban, és kontrolálhatjuk is – hogy sikerrel jár-e, természetesen csak a mi ügyességünkön múlik.

ÖSSZEGEZVE

A GBA-s *Catwoman*nel nincs különösebben semmi baj, a durván kéttucat rövid pálya viszonylag jól be van lőve, néhol a harci tudásunkra, néhol a platformjátékos ügyességünkre van szükség, továbbá az irányítás is eléggé korrekt, és a grafika is néhol egész kellemes. Ugyanakkor a játék semmilyen téren nem nyújt semmi különlegeset, nem tesz le az asztalra maradandót, teljesen az átlagos középszintet képviseli, vannak nála sokkal jobbak is. Aki tehát kedveli a Macskanő figurát, az nyugodtan próbálja ki ezt az anyagot is, nagyot biztosan nem fog csalódni, de azért ne számítson mérföldkőre és életre szóló élményre, ilyesmit biztosan nem fog nyújtani a kártya.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Nem szeretem az ilyen típusú játékokat, és ha hihetünk Credo értékelésének – és miért ne hinnénk, hisz ő az egyik legobjektívebb tesztelőnk – nem a GBA-s Catwoman lesz az, ami után majd megszeretem őket. Még mindig azt mondom, hogy ez a kategória nem GBA-ra való. Inkább megveszem az Onimusha Tactics-et!

CATWOMAN

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

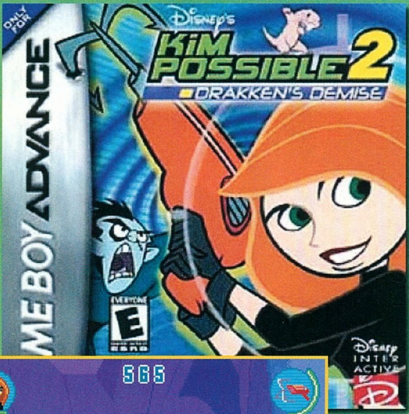
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ nem rossz, de inkább csak középszintű izometrikus mászka...
× ...mindenféle különösebb extra nélkül

5.5 pont

KÉMKÖLYÖK SZÓLÓBAN





Nem vagyok túlságosan képben ezzel a Kim Possible leányzóval kapcsolatban, annyit tudok csak biztosan róla, hogy egy azonos című Disney Channeles rajzfilmsorozat hősnője, és amennyire ki tudtam deríteni, egy hazai kábeles csatornán sem követhető a története. A Kim Possible név egyébként egy angol nyelvű szójáték, ha lehagyjuk az első betűt, akkor az „impossible", azaz a „lehetetlen" szót kapjuk, ami nyilván arra utal, hogy az ifjú hölgy számára semmilyen extrém küldetés sem teljesíthetetlen. Kim mellesleg durván 12 és 17 év között mozoghat, narancssárga hajjal és zöld szemekkel rendelkezik, a ruhatárát pedig általában egy fekete haspóló, egy zöld katonai nadrág, egy sokzsebes öv, továbbá egy pár kesztyű és cipő képezi. Munkáját tekintve – ha nem tévedek – ő egy ifjú titkosügynök, aki minden rajzfilmepizódban lenyomja a világuralomra törő őrült gonoszokat, és „megmenti a napot", hogy az amerikai rajzfilmek agyonkoptatott frázisát idézzem, ráadásul még a házi feladatát is becsülettel megírja mindezek után.

A *Kim Possible* rajzfilmsorozat eléggé népszerű lehet elhízott tengerentúli fajtársainknál, mert minden rajzfilm azért nem jelenik meg játékként, Kimmy-t pedig már kontrolálhattuk egyszer egy GBA produktumban, a 2002 végén megjelent *Disney's Kim Possible: Revenge of Monkey Fist*ben. A cucc ráadásul eléggé sikeres is lehetett, mert pár napja megjelent a folytatása, a szintén GBA exkluzív *Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise*, amiről ez a cikk is szól, bár annyira azért a jelek szerint mégsem volt népszerű a licenc, hogy PS2, X, GC és PC játékot is írasson belőle a Disney.

Az előző *Kim Possible* játékot nem véletlenül nem teszteltük, abszolút nem tartottam említésre érdemesnek, és igazság szerint a folytatással is hasonló a helyzet, a különbség csak annyi, hogy most már nagyon kevés GBA játék jelenik meg, nem válogathatunk annyira, kénytelenek vagyunk szinte mindent bemutatni. Az új rész is egy olyan szabványos, 8 irányba 2 parallax síkkal scrollozó oldalnézetes platformjáték, amilyen a rajzfilm adaptációk többsége, azokkal pedig Dunát lehetne rekeszteni, főleg GBA-n. Kimmel kell rohangálnunk, ugrálnunk, falból kiálló rudakon akrobatikáznunk (akárcsak a *Prince of Persia: The Sands of Time*-ban), csöveken csimpaszkodnunk, általunk (egy mágikus rúzzsal) létrehozott trambulinokon pattognunk, kampós köteleken (akárcsak a *Bionic Commando*-ban) lengedeznünk, és egygombos harcrendszerrel ellenfeleket rendszabályoznunk, de mindez manapság már teljesen megszokott szabványdolog. Ezeken túl még gyűjtögetnünk kell pár szirszart (energiát, életet, kártyát és egyebet), lifteken kell utaznunk, kapcsolókat kell kapcsolgatnunk, és helyenként más karakterekkel, például egy Rufus nevű hóddal is haladnunk kell.

Összességében szerintem a játék valami eszméletlenül sótlan, az igénytelenül minimalista grafikája és a rövid, idegesítő zenéje pedig még lejjebb húzza az amúgy is gyenge összehatást. Én mindezek miatt maximum 3-asra értékelném az anyagot a 10-es skálán, azonban az objektivitásra törekedvén figyelembe vettem a nívósabb online magazinok pontszámait, amik szerint furcsamód ez a játék az *isten*. A legtöbb helyen a cucc 8/10 feletti pontszámot kapott, de kapott 10/10-et is, így jöttek ki a lent látható furcsa értékek: a 6-os végösszeg tehát egy átlag, a lesújtó részeredmények pedig a személyes különvéleményemet illusztrálják.

Credo



KIM POSSIBLE 2: DRAKKEN'S DEMISE

DISNEY INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 Játékos
mentés kártyára

✔ szabványos platformer kislányoknak...
× ...csapnivaló audiovizuális kivitelezéssel és pályatervezéssel

6 pont

ALSÓGATYÁBAN A VILÁG ELLEN







Nem tudom Astro Boy neve mennyire ismert az olvasóink körében, én mostanában hallottam róla először, de biztos vagyok benne, hogy a nagyobb anime otakuk régóta fújják a karakter történetét. Astro Boy, vagy eredeti japán nevén Tetsuwan Atom ugyanis az egyik legrégebbi, ha nem az abszolút legrégebbi anime (japán rajzfilm) címszereplője. Egy Osamu Tezuka nevű, rajztehetséggel megáldott orvos találta ki a figurát 1951-ben, és elindított egy mangát (japán képregényt) is a főszereplésével, majd 1963 és 1966 között egy 193 részes fekete-fehér anime sorozatot is gyártott animátorként és producerként a témából, ami Japánon kívül is óriási sikert aratott, és máig is hatalmas rajongótáborral rendelkezik. Sokan egyébként Tezuka-sant nevezik az anime, a manga és az ezekhez kapcsolódó japán popkultúra atyjának is, bizonyára nem alaptalanul, mellesleg a nagy ovális szemű, úgynevezett anime stílusú karakterábrázolás is tőle származik.

Az eredeti történet a hatvanas évek óta számos alkalommal fel lett újítva, újra el lett mesélve, ráadásul nemcsak a klasszikus médiumokon, de újakon is, így jelent meg 1988-ban az első *Tetsuwan Atom* játék is NES-re, amit 1994-ben egy másik követett SNES-en azonos címmel. Ezek valószínűleg csak Japánban kerültek piacra, de pár napja az angol nyelvterületeket is betámadta két *Astro Boy* játék, a PS2-es csak simán *Astro Boy* címmel jelent meg, a GBA-s pedig az *Astro Boy: Omega Factor* címet kapta.

Az utóbbi változatban (de feltehetően a PS2-esben is, japánul a két játék címe azonos volt) a klasszikus történetet játszhatjuk végig, melynek hőse egy százezer lóerős ifjú és naiv robotgyerek, pontosabban egy halott fiúból épített, emlékekkel nem, de ugyanakkor lélekkel rendelkező kibernetikus organizmus. A srác boci szemekkel csodálkozik rá a világra, és a játék során rengeteg baráttal és ellenséggel ismerkedik meg, továbbá harcra kel mindenkivel, aki a robotok és az emberek közötti békét veszélyezteti, a játékban ugyanis amolyan *Animátrixos* és *Terminátoros* szituációkkal találkozhatunk különféle idősíkokban, néhol még békésen él együtt a két csoport, néhol már szikrázik a helyzet, de átélhetjük a Föld totális pusztulását is a jövőben. Ez utóbbi jelenet a játék végén pereg le, ami során hősünk időt ugrik, és újra kezdhetjük a kissé megváltozott játékot elölről, miközben a korábbi támadásainkat és ismereteinket is megtarthatjuk.

Az anyag egyébként leginkább a haladós-verekedős Megaman játékokra hasonlít, 8 irányba számos parallax síkkal scrollozó pályákon kell benne előrehaladnunk, a hátterek azonban nem tartalmaznak csapdákat, és nem jelentenek kihívást sem, nem kell falakon és veszélyes szakadékok felett ugrálnunk, meg ilyenek, és eltévedni sem tudunk, a hangsúly kizárólag a harcon van. Egyébként a harcrendszer sem túl bonyolult, bár van pár speciális támadásunk, amiket RPG szerűen (amikor új karakterekkel találkozunk) fejleszthetünk is egy kicsit, de az egész anyag mégis inkább letisztult és egyszerű, mint a régi szép időkben, ez egyébként a mögötte álló legendás fejlesztőcsapat, a Treasure trade markja is.

Minden egyszerűsége ellenére a játéknak nagyon jó a hangulata, megvan a bája, és eléggé igényes a kivitelezése is minden téren, nyugodtan ajánlom tehát mindenkinek, aki kedveli a lövöldözős részekkel is tarkított, régebbi játéktermi jellegű anyagokat, vagy esetleg Astro Boy-t magát.

Credo

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

SEGA

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

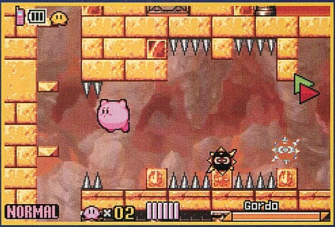
✔ jól összerakott, letisztult és oldskool szellemiségű anyag
× néhol brutálisan nehéz, szinte lutri

8.5 pont

NEUN UND NEUNZIG LUFTBALLONS

NENA ÉS KIRBY

„Hast du etwas Zeit für mich
Dann singe ich ein Lied für dich
Von 99 Luftballons
Auf ihrem Weg zum Horizont.
Denkst du vielleicht g'rad an mich
Singe ich ein Lied für dich
Von 99 Luftballons
Und das sowas von sowas kommt."



Ekképp énekelt a nyugatnémet Nena Kerner, közismertebb nevén csak Nena huszonegy évvel ezelőtt léggömbökről és hadügyminiszterekről egy elsőre kissé gyerekesnek tűnő, de valójában a hidegháború ellen szóló, politikai töltetű dalban, amire közép- és kelet-Európa egy egész generációja – beleértve a tesztészt is – szétpogózta az agyát. Ha lufik kerülnek szóba, számomra mindig ez a dal és a Nintendo Kirby játéksorozata ugrik be, sőt a két dolog nálam már teljesen összekapcsolódott, annak ellenére is, hogy sok közük – a léggömbökön kívül – nincs egymáshoz.

Kirby kalandjai még a négyszínű GB-n indultak kilenc évvel a fenti dal keletkezése és három évvel a Berlini Fal ledöntése után, az 1992-ben megjelent *Kirby's Dream Land*del. Az anyag játékmenetre és grafikára is meglehetősen hasonlított a *Super Mario Bros.* sorozatra, bár érzésem szerint mindkét területen még valamivel fiatalabb célkorosztálynak lett címezve, könnyebb és még gyerekesebb volt. Az elmúlt tizenkét évben aztán a Kirby sorozat is jó nagyra duzzadt, GB-n még volt *Kirby's Dream Land 2, Kirby's Block Ball, Kirby's Star Stacker* és *Kirby's Pinball Land,* és NES-re is megjelent egy rész, a *Kirby's Adventure.* A SNES tulajdonosok még jobban el voltak látva, ők kaptak *Kirby's Fun Paket* (Amerikában *Kirby Super Star* volt a játék címe), *Kirby's Avalanche*-et (ami *Kirby's Ghost Trap*ként is ismert), *Kirby's Dream Course*-t, *Kirby's Dream Land 3*-at, *BS Kirby no Omotya Bako Baseball*t és *Kirby no KiraKira Kids*-et, ez utóbbi kettő egyébként valószínűleg csak Japánban jelent meg. Aztán volt még egy-egy Kirby játék N64-re, GBC-re és GC-re is, az N64-es a *Kirby 64: The Crystal Shards* címet kapta, a GBC-s a *Kirby Tilt 'n' Tumble* címet, a GC-s pedig a *Kirby Air Ride* címet. Kirby természetesen a GBA repertoárból sem maradhatott ki, erre a gépre először a *Kirby: Nightmare in Dream Land* jelent meg a 2002-es év végén, aminek tesztje a 2003. januári Konzolban olvasható, most pedig befutott a legújabb darab, a *Kirby & The Amazing Mirror* is.

ÚJABB KALANDOK LUFIORSZÁGBAN

A sorozat legújabb GBA-s tagja első ránézésre nem sokban különbözik az előzőtől (még a logoja és a címképernyője is szinte ugyanaz), sőt ezen a benyomáson az alaposabb vizsgálat sem változtat sokat. Ezúttal is egy *Super Mario Bros.* jellegű, nyolc irányba két parallax síkkal scrollozó alap platformjátékot kapunk Kirby, a rózsaszín lufi főszereplésével, melynek elején inkább csak jobbra kell haladnunk, de idővel már nagyobb vertikális kiterjedésű pályákkal is meggyűlik a bajunk. Az anyag harcrendszere is olyan viszonylag egyedibb, amilyen az elődeié, Kirby-vel beszippanthatunk ellenfeleket néhány tárggyal egyetemben, így el is tüntethetjük őket, de a beszippantott dolgokat (egyszerre csak egy lehet a szánkban) ki is köphetjük, így lövedékként is használhatjuk őket az ellenséges entitások megrendszabályozására. Végül, ami a legérdekesebb, az éppen szánkban levő ellenfél támadását le is másolhatjuk az első sérülés bekövetkezéséig. A rosszcsontok ezúttal is igen széles skálán mozognak: vannak pufók szörnyek mindenféle színben és méretben, aztán vannak hátsójukat mutogató rozmárok, csókos szájak, tűzgolyóvá változó lények, kezdetben békés, majd a közelünkben szikrákat szóró dühöngővé alakuló kis buzogányfickók, lángszórós szerzetek, nyilazó Cupido felhők, villámokat szóró nagy szemek, kamikaze bombák, bokszoló kiskutyák (ezektől kung-fu Kirby-vé változunk) és még rengeteg egyéb. Igazán az ellenfelek nagy száma, sokszínűsége és az ezekből adódó rengeteg felvehető forma és támadás teszi érdekessé a játékot. A fent említett módszereken túl egyébként még becsúszásos rúgással is támadhatunk, sőt úgy is árthatunk az ellenfeleinknek, ha a fejükre ugrunk, ez a Mario stílusú harcmodor azonban itt mégsem javallott, ugyanis az ilyen összecsapások során mi is mindig sérülünk. Természetesen az előző részekből megismert felfúvódás is visszaköszön itt, nagy lufiként eléggé szabadon szálldoshatunk a szinteken, és itt is a csillogó tükörkapuk segítségével közlekedhetünk a pályák között, a legtöbb szint egyébként több ilyen kaput is tartalmaz, emiatt eléggé nagy a lehetséges útvonalaink száma, és eléggé el is lehet tévedni a pályák kusza hálójában. A kapuk mellett az elvétve felbukkanó nagy csillagokon lovagolva is utazhatunk a pályák között, ezek igénybevételekor rendszerint sok szintet ugrunk át. Természetesen nem hiányoznak az érdekesebb főnökharcok és a különféle bonuszpályák ebből a játékból sem, ahogy a gyűjtögetnivalók (energianövelők, életek, elemek, térképek és egyebek) és az apróbb, igaz öt év felett már semmiféle akadályt nem jelentő logikai feladványok (be nem kebelezhető, de elhúzható tárgyak, felrobbantható bombák, átkapcsolható kapcsolók satöbbi) sem.



Eddig a pontig tehát a játék gyakorlatilag teljesen ugyanaz, mint elődje, egy lényeges különbség van csak, amíg a *Kirby: Nightmare in Dream Land*ben csak több géppel lehetett több játékosos főjátékot játszani, a *Kirby & The Amazing Mirror*ban akkor is harcol Kirby mellett még három hasonló színes lufi, ha azok kontrolálására egy haverunk sem vállalkozott. Egy játékosos módban a másik három lufit a gép irányítja, sajnos nem túl intelligensen, ugyanis semmiféle puzzle feladvánnyal nem képesek megbirkózni, továbbá előre sem haladnak, csak körülöttünk köröznek, és minket védenek, de legalább eléggé hatékonyan harcolnak, és ők is beszipkázzák az ellenfeleket, hogy elrabolják a tulajdonságaikat. Érdekesség még, hogy állandóan azért nem harcolnak az oldalunkon, gyakran eltűnedeznek más pályákra, ez esetekben, ha szükségünk van rájuk, a mobilunkkal hívhatjuk őket, ilyenkor egyébként előfordul az is, hogy nem válaszolnak a hívásunkra, vagy nem jönnek mindhárman. Mobilozni természetesen nem tudunk korlátlanul, háromegységnyi kakaó van csak az akkumulátorunkban, és minden hívás egyet fogyaszt, ugyanakkor minden felvett elem egyet növel. A főjáték ezeken túl sok érdekességet véleményem szerint sajnos nem is tartogat számunkra.







JÓPOFA MINI-JÁTÉKOK ISMÉT

A *Kirby: Nightmare in Dream Land*hez hasonlóan a *Kirby & The Amazing Mirror* is tartalmaz a főjátékon kívül három nagyon primitív, eszméletlenül egyszerűen, egy gombbal irányítható, ugyanakkor egész bulis, különálló mini-játékot is. Ezeket is lehet három haver ellen játszani, akár egy kártyáról is, de indíthatjuk ezeket három fokozatban állítható mesterséges intelligenciák ellen is. A *Speed Eaters*-ben egy tál körül ül a négy lufi, és arra várnak, hogy a tálról lekerüljön a fedő, ami úgy tíz másodpercen belül bármikor bekövetkezhet véletlenszerűen, akkor kell a játékosoknak minél előbb gombot nyomniuk. Aki a leggyorsabb volt, annak a bendőjét töltik fel az almák, holtverseny esetén ezek eloszlanak, belépés esetén az adott játékos egy körből kimarad, nehezítésként pedig időnként veszélyes bombákat rejt a tál. Természetesen az nyer, akinek a pocakja először megtelik, a játék egyébként szinte teljesen ugyanaz, mint az előző játékbeli *Quick Draw.*

A *Crackity Hack*ben sziklát kell törni puszta kézzel, ekkor rövid idő alatt minél több növekvő csíkot kell megállítanunk minél magasabb ponton, majd egy lefele mozgó célkeresztet is meg kell állítanunk akkor, amikor a sziklára helyezett társa fölé ér, ezt a játékot is egy gombbal kell kontrolálnunk természetesen. A harmadik minijátékban, a *Kirby Wave Ride*-ban, ami leginkább az előző játékbeli *Kirby's Air Grind*ra hasonlít, szörföznek a lufik, a vízből fixen kinyúló hullámokra automatikusan felcsúsznak, és ezekről csak akkor ugratnak, ha pont a végükön a megfelelő időben nyomunk gombot, ha jól csináltuk, az ugratáson túl gyorsulnak is egy keveset, és sok esetben így felugratnak magasabban lebegő hullámokra is. Ezekkel a trükkökkel, egy gomb felhasználásával gyorsabbnak kell lennünk a riválisainknál, előbb kell elérnünk a balra hosszan scrollozó pályák jobb szélén elhelyezkedő célt, mint a többiek.

SOMMÁZVA

Összességében a *Kirby & The Amazing Mirror* is egy korrekt kis ugrálós anyag, vidám a zenéje és egész jó a grafikája is, ugyanakkor sajnos nagyon kevés újdonságot tesz le az asztalra, ha a *Kirby: Nightmare in Dream Land*hez hasonlítjuk. A pályák most is csak egy rakás szögletes (és nagyon kevés lecsapott szélű) négyzetből állnak, amiken ugrálhatunk, igaz ezek a négyzetek sokkal ízlésesebbek és kidolgozottabbak, mint a Mario vs. *Donkey Kong*ban, ráadásul roppant tetszetősen megrajzolt végtelenített háttérképek elé lettek helyezve, de ettől függetlenül a főjáték platformrésze nem sokat ér, és a harcok is elég hamar monotonná válnak. Ezeken és az átváltozásokon túl nem sokat tartogat számunkra a játék, és a mini-játékok is inkább csak az előző GBA-s epizódban megismertek remixei, nem túl eredeti darabok. A produktum mindezektől függetlenül nem rossz, a hét év körüli célkorosztály bizonyára nagyon jól fog szórakozni vele, de az idősebbek számára hamar megunható, és szinte ugyanazt nyújtja, mint a gépen megjelent elődje, ezért a kilencpontos álomhatárt szerintem már nem lépheti át.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Jó példa arra ez az új Kirby játék, hogy milyen nehéz néha igazán korrektül pontozni egy anyagot. Először bevallom meglepődtem Credo nyolcfeles pontszámán, mert GBA-ra azért akad jó pár nívós mászkálós stuff – én majdnem pénzt tettem be rá, hogy ez talán a középmezőnybe fér majd bele. Kipróbálása után aztán rájöttem, hogy nem rossz a game, nem is csúnya, csak valahogy tényleg nagyon gyerekes. Gyerekeknek viszont, vagy túlontúl gyermeklelkű GBA-soknak viszont bejövős. Úgyhogy ámen a nyocfélre – de nekem a Yoshi's Story jobban fekszik...

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos
egy kártyával, link kábel, mentés kártyára

✔ korrekt játék jópofa mini-játékokkal
× hét év felett hamar megunható

8.5 pont



HAMTARO HAM-HAM GAMES

MUCSUTÁMADÁS AZ OLIMPIÁN

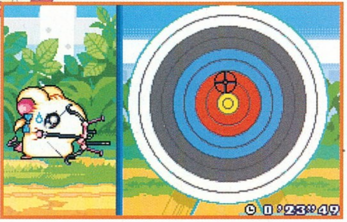
OLIMPIÁN INNEN, OLIMPIÁN TÚL

Érdekes emberek a japánok – azt hiszem ezt egy konzolos játékosnak sem kell bizonygatni. Big cikkeiből rendszeresen képet kaphatunk arról is, hogy milyen – a nyugati kultúrkör számára szokatlan, nehezen befogadható – dolgok miatt képesek lelkesedni. Ilyenek a plüssállatkák is, melyek többek között a játékkészítőknek is ihletforrásként szolgálnak, immár a harmadik GBA-ra megjelent Hamtaro játékban. Hogy milyenek ezek a – baráti körömben szigorúan mucsuként emlegetett – szereplők? Azt hiszem elég egy pillantást vetni a mellékelt képekre, és máris tudunk mindent. A kövér egértől egészen a homoszexuális hörcsögig többfajta megjegyzést tett már szegényekre a játékostársadalom, mi maradjunk az egyszerűség kedvéért a „mucsu"-nál, ez egyszerű, könnyen leírható és megjegyezhető gyűjtőfogalom. **(Ismét egy „szakszó", mely az 576 Konzolnak hála kerül majd be a köztudatba! Martin)** Külön érdekesség, hogy bár szőrösek, kövérek és mindig mosolyognak, mégsem hasonlítanak Bud Spencerre.

A japánok és mucsuk lelkivilágának mélyebb kutatása helyett azonban térjünk rá lassan a játék taglalására is, ugyanis nem mindennapi meglepetés éri azokat, akik beneveznek a Ham-Ham játékokra. Az olimpiai láz elkapta a készítőket is, egyszerre akarták kedveskedni a sportok és a mucsuk kedvelőinket is. Számomra a legnagyobb döbbenetet az okozta, hogy ez sikerült is nekik – bár amennyire önmagamat ismerem, csak az előbbiért rajongok igazán. A cikk leadásakor még nem kezdődött meg az olimpia, így nem számolhatunk be arról, hogy pl. hármasugrásban tényleg mucsu nemzetiségű sportoló állhatott-e a dobogó legfelső fokára, bár úgy sejtjük, hogy nem így fog történni.







HAMTARO A BAJNOK

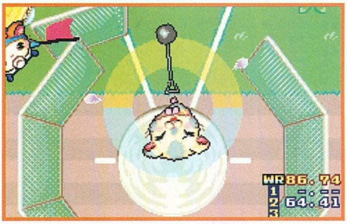
Emlékeim szerint, amióta 17-18 éve darabokra törtem legalább 5-10 quickshot joysticket minden idők legjobb sportjátékával, a Decathlonnal, nem nagyon jelent meg olyan alkotás ebben a stílusban, ahol nem a nyers erőt felhasználva érhettünk volna el jobb eredményt. Akár a botkormány rángatása, akár a gombok ész nélküli nyomogatása volt a cél, ugyanarról szóltak ezek a játékok: akkor futsz gyorsabban, ugrasz magasabbra, stb. ha szanaszéjjel szeded az irányítót. Az előző számban tesztelt Athens 2004 néhány versenyszámban már eltért ettől a szisztémától, azonban az eddigi legjobb megvalósítással érzésem szerint a Ham-Ham Gamesben találkozhatunk. Nem elég, hogy mind a 15 versenyszám irányítása különbözik a többitől, de elfelejthetjük a gombok püfölését is: a hangsúly ezúttal a megfelelő időzítésre, a ritmusérzékre és a gyorsaságra helyeződött, ami nagyon jót tehet a sportjátékok egészének, remélhetőleg a jövőben ez lesz a követendő út.

VERSENY A MUCSULIMPIÁN

Induláskor az olimpiai faluban találjuk magunkat, ahol 7 napon keresztül kell versenyeznünk a valóságban is létező és kitalált számokban. Előbbire a legjobb példát az atlétikai és úszószámok jelentik, míg utóbbi elsősorban a répahúzást és a madárlovaglást takarja. Folyamatosan kapjuk a versenyeket, ezek sorrendjén nem változtathatunk, de mindegyiket addig gyakorolhatjuk az éles bevetés előtt, ameddig szeretnénk. A legtöbbször egyedül kell felvennünk a versenyt az ellenfelek ellen, de pl. a strandröplabdában már társunk segítségében is bíznunk kell.

Felesleges lenne itt részletesen felsorolni a különböző számokat és azok irányítását, hiszen mindegyikhez kérhetünk részletes magyarázatot. Természetesen nem mindegy, hogyan teljesítünk, hiszen a csapatunk célja, hogy összességében mi söpörjük be a legtöbb aranyérmet, ráadásul azoknál a sportágaknál, amelyek a valóságban is léteznek, a világcsúcsot is megdönthetjük – van, ahol nagyon könnyű, máshol sokkal nehezebb dolgunk lesz ezzel. A versenyszámok egyébként rendkívül szórakoztatóak, bármelyikkel el lehet tölteni hosszabb időt is, bár versenyezni a tournament módon kívül csak akkor tudunk, ha azt már egyszer végigvittük. Egyedül a tenisz lógott ki számomra egy kicsit a sorból, ez minden szempontból gyenge megvalósítású, ugyanakkor volt néhány szám, amit elképesztően jó ötletekkel zsúfoltak tele, a maratoni futás során például egy adott, ugyanakkor időnként gyorsuló majd változó ütemet kell pontosan tartanunk ahhoz, hogy megfelelő sebességgel haladjunk. Persze elsőre gyakran a röhögésé a főszerep: a szinkronúszást a mai napig nem tudom faarccal végigcsinálni, ugyanis a két mucsu fürdőruhában, idióta zenére mozogva ugrabugrál a vízből ki-be, miközben arcukra fagy a mosoly – ez azért már nekem is egy kicsit sok volt.





TÚL SOK MÁR A NEVETÉS

Hát igen, az áradozás után térjünk akkor rá a problémákra, mert azt mondják, tökéletes mucsugyereket még egy fejlesztő sem szült. A legnagyobb gond az, hogy a fejünkben a közel tökéletes játszhatóságú programmal szórakozva végig az jár, hogy mi lett volna, ha ezt a rengeteg nagyszerű ötletet egy „komolyabb" sportjátékba tették volna bele? Ha nem kövér hörcsögökkel kell futnunk, hanem valódi – esetleg a valóságból lemodellezett – sportolókkal? A válasz egyszerű, mint a főszereplő állatkák agya: ha a játszhatóság nem is lenne jobb, a tálalás sokkal tetszetősebb lett volna az európai szemnek. Persze kár ezen siránkozni, örüljünk annak, hogy egy nagyszerű sportjátékot köszönhetünk a Hamtaro személyében.

A tournament mód sajnos nagyon rövid, emiatt a szavatosságot le kellett vennem közepesre. Azért nem alacsonyabbra, mert ha valaki folyamatosan ostromolja az újabb és újabb világcsúcsokat, akkor hosszabb távon is jól szórakozhat, minden attól függ, hogy fogunk-e a 15 versenyszám között olyat találni, amiben ezredszer is nekifutunk százszor megdöntött rekordjainknak. Nagyon jó dolognak tartom, hogy bármikor be lehet kapcsolni a gépet akár öt percre is, ennyi idő alatt pont ugorhatunk néhányat a műugró-toronyból, vagy futhatunk egy marathont.

A játszhatóság és a hangulat azt hiszem említést sem érdemel külön, hiszen erről szólt az egész cikk. A grafika szép, jól látszanak a szereplők, de a zene elég semmitmondó – őszintén szólva a gép kikapcsolása után el is felejtjük rögtön, hogy mi szólt a háttérben.

Martin majd biztosan beszól itt alul, hogy ő nem szereti a sportjátékokat, így nem tud tanácsot adni :), de higgyétek el, a sportfanatikusok nem fognak csalódni, ha meg tudják emészteni a mucsufalatokat. Nekik érdemes belekóstolni, hátha ízlik, a többiek kerüljék el messziről!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Mivel nem szeretem a sportjátékokat... :) (Ide most egy olyan hangot képzeljetek, amikor a bakeliten hirtelen elhúzzák a tűt...) Szóval Hamtaro. Ja. Aranyosak a hörcsögök. Jókat mosolyogtam rajtuk, amikor az oldalhoz válogattam az illusztrációkat. A játék? Biztos csodálatos. Óriási lehet bucifejű rágcsálókkal száz gátat futni. Csak én ehhez már túl öreg vagyok. Vagy nem eléggé japán...



HAMTARO: HAM-HAM GAMES

NINTENDO / ALPHADREAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

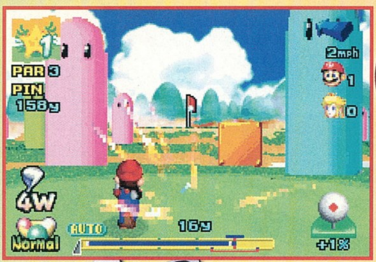
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✓ az eddigi legjobb „klasszikus" sportjáték GBA-ra
× a szereplőknek köszönhetően egyszerűen képtelenség komolyan venni

7.5 pont

Mario Golf Advance Tour





ÚJABB HÓNAP, ÚJABB MARIO JÁTÉK

A Nintendo mindig is derekasan tologatta a Mario játékokat a gépein, aminek hatására Shigeru Miyamoto mester figurája a Nintendo kabalájává és a játékipar talán legismertebb és legnépszerűbb arcává vált. Mostanság azonban mintha még a megszokottnál is nagyobb gyakorisággal repkednének az újabb és újabb Mario produktumok a szaküzletek polcaira. A július-augusztusi Konzolban teszteltük ugye a GBA-s *Mario Vs. Donkey Kong*ot, a februáriban a szintén GBA-s *Mario & Luigi: Superstar Saga*-t, a januáriban a GC-s *Mario Kart: Double Dash*-t, most pedig máris befutott egy újabb darab, a GBA-s *Mario Golf: Advance Tour*. Ez utóbbi fogja jelen cikkünk tárgyát képezni, ami – ahogy az a címből is sejthető – egy golfjáték. Az ifjabbak bizonyára felteszik magukban a kérdést, hogy mi köze van az ugrabugrálós platformjátékokból ismert vízvezeték-szerelőnek a felső tízezer sportjához, a gyakorlatias válasz pedig úgy hangzik, hogy a Nintendo a logikai és sportjátékait is a lehető legnagyobb példányszámban akarja eladni, ezért szokásává vált, hogy még az olyan játékokba is belepasszírozza az elsőszámú játékkarakterét, amelyekbe aztán végképp nem illik bele. Így került 1991-ben golfütő az egyik kedvenc hősünk kezébe, a Japánban *Mario Open Golf*, nálunk pedig *NES Open Tournament Golf* című NES játék megjelenésekor. A furcsa kombinációt a Nintendo üzleti sikernek könyvelhette el, mert nyolc évvel később, 1999-ben is piacra dobott két hasonló játékot, mindkettő a *Mario Golf* címet kapta, az egyik GBC-re, a másik N64-re jelent meg, majd tavaly, 2003-ban is megjelent egy Mario témájú golfjáték, a GC-s *Mario Golf: Toadstool Tour*.



MIÉRT ÉPPEN SZEREPJÁTÉK?

Szintén meglepő, hogy a felsorolt Mario témájú golfjátékok valamilyen szinten mind szerepjátékok is egyben. A fő sportjáték köré a legtöbb esetben egy tipikus RPG köretet is építettek a fejlesztők, hőseinknek pedig az érvényesüléshez tapasztalati pontokat kell gyűjteniük, szinteket kell lépniük, meg minden. A *Mario Golf: Advance Tour*ban egyébként nem Mario-t kell terelgetnünk, hanem egy zöldfülű golfozót, akinek a karaktergenerálásnál meghatározhatjuk a nemét és megváltoztathatjuk a nevét is – alapban a fiút Neilnek, a lányt Ellának hívják. Ez után, mint a legtöbb szerepjátékban, itt is véletlenszerű, átlagos értékeket sorsol a figuránknak a gép, amit elfogadhatunk, vagy újra is sorsoltathatunk, pontokat azonban manuálisan nem oszthatunk el. Ha mindezzel megvagyunk, hősünk megérkezik a másik, nem választott hős, két további zöldfülű és a csoport depressziós edzője társaságában Mario mesés környezetbe helyezett és felújított golfkastélya elé, amit rengeteg különféle golfpálya vesz körül. A palota előtt Kid, az edző nosztalgiázik egy sort, hogy mekkora buli annyi év után visszatérni a helyre (kinéz a gyerek úgy hétévesnek, mellesleg ő volt a GBC-s *Mario Golf* egyik irányítható karaktere), aztán bent, a golfklub vezetőinél történő bemutatkozás során nyavalyog még pár kört. Kiderül róla, hogy egy sérülés miatt hagyta abba a profi sportolói karrierjét, és amiatt vált edzővé, de mostanra felgyógyult, így ő is benevez majd a versenyekre – tisztára, mint a *Fejjel a Falnak* című Kevin Costner filmben (a legjobb, ha az ember masszívan nyomkodja az A gombot, annyira semmitmondó ez a párbeszéd). Amennyiben kitartóan használtuk a bal hüvelykujjunkat, cirka tíz perc után meg is kapjuk a teljes irányítást és a feladatainkat: trenírozzuk magunkat, mint állat, nyerjünk meg minden kupát, és győzzük le a világ legjobb golfozóját, Mario-t is (ehhez persze Tiger Woods-nak is lenne egy-két szava, hehe). Ekkor első blikkre elég nagy bejárható terület szakad a nyakunkba, főleg egy sportjátékhoz képest, a megjelenítés (felül-oldalnézetes virtuális kamerával vett, nyolc irányba néhol parallax módon is scrollozó világ), a grafikai stílus, a tündérmesékbe illő vizuális téma és az irányítás egyébként teljesen a *Golden Sun* játékokat idézi. Sőt továbbmegyek, az anyag szerepjáték része szerintem a *Golden Sun* sorozat motorját használja, szinte minden visszaköszön itt, az ikonok és hangok többsége pedig teljesen ugyanaz, a dolog persze nem meglepő, hiszen ezt is a *Golden Sun* sorozat mögötti fejlesztőcsoport, a Camelot készítette. A terepen az iránygombokkal kontrolálhatjuk a figuránkat, az A gombbal beszédbe elegyedhetünk más emberekkel és lényekkel, ugyanezzel vizsgálhatunk meg és használhatunk tárgyakat, a B gomb nyomva tartásával gyorsabban haladhatunk, a Start pedig a státuszablakot nyitja meg. Tárgyból rengeteg van, és itt is szinte mindent megtapogathatunk, mint a Golden Sun sorozatban, és bár a cuccok legalább kilencvenöt százaléka haszontalan, azért nagyon ritkán találhatunk jó poénokat és extrákat. Hasonlóképp a tonnányi karakter többségével sem szükséges beszélnünk, igaz szinte mindenki szolgál egy-két tippel, amit a golfpályán felhasználhatunk, így überunalmas beépített segítségnek azért tekinthetjük őket. Helyenként kimehetünk a jól megszokott, Mode 7 megjelenítésű nagy térképre is, ott tovább mászkálhatunk, így több kupára is benevezhetünk, egyébként minden kupához tartozik egy gyakorló zóna is számos mini-játékkal, és a főtérképen is találhatunk további, még érdekesebb mini-játékokat, továbbá kihívható egyéni játékosokat, meg pár érdekesebb létesítményt, köztük a szállásunkat, ahol állást menthetünk, és a boltot, ahol jobb golfütőt vásárolhatunk kuponra.



LÁSSUK A LÉNYEGET!

A rendes kupák, az ember-ember elleni küzdelmek, a gyakorlópályák és az egyéb mini-játékok ugyanazt a motort használják, végül is minden esetben ugyanazzal szembesülünk, csak a gyakorlópályákon leckéket is kapunk, és kisebb részfeladatokat is teljesítenünk kell rajtuk (rendszerint különböző helyzetekből egy ütéssel 10-ből 7-szer kell beletalálnunk egy körbe). A mini-játékokban pedig ugyanaz megy, mint a gyakorlópályákon, csak további korlátokkal és feladatokkal is meg kell küzdenünk. Ilyen például az, amikor a pályán kapuk vannak, melyek között mindenképp át kell ütnünk a golflabdát, és az is, amikor csak a nyerőgéppel kisorsolt három ütő áll a rendelkezésünkre, és ugye minden ütőnek más a hatótávolsága. Egyébként a főjátéknál is különböző nézeteket alkalmaz az anyag, sőt a kamerát mi is mozgathatjuk és állogathatjuk szabadon. A nagy ütéseknél hátulnézetből láthatjuk a figuránkat, elé generálja a játék a pálya egy részletét, amikor a labda a nagy ütés után repül, vagy amikor a célkereszttel meghatározzuk a nagy ütés célpontját, akkor zoomoló, Mode 7 nézetben láthatjuk a nagy pályát, amikor a lyuk közelébe kerülünk, akkor pedig rajzolt felülnézetből végezhetjük el az utolsó ütést. Végül ez utóbbi esetben még külön ablakban láthatjuk a lyuk pár centis környezetét is közeli képen, amikor az utolsó kis ütést elütjük. A fő golfjáték irányítása amúgy nem sokat változott az 1986-os *Leaderboard Golf* óta, ami lefektette az ilyen jellegű játékok alapjait, és ami az óta is követendő példa játékmenetben minden hasonló anyag számára. Először meg kell határoznunk a célpontunkat egy pointer segítségével, ekkor a játék mutatja a lövés ívét is, de a szelet, továbbá a labda pattogását és pörgését nekünk kell képzeletben ehhez hozzákalkulálnunk. A célpont belövésekor választhatunk ütőt is, de a játék ezt a terhet le is veszi a vállunkról, ha akarjuk, ugyanis, ha messzebb toljuk a pointert, nagyobb ütőt választ számunkra automatikusan. Aztán következik a lövés a klasszikus csíkos módszerrel, azaz, ha megnyomjuk az A gombot, elkezd feltöltődni egy csík gyorsan, a maximum után pedig csökkenni kezd, az határozza meg a lövés erősségét, hogy hol állítjuk meg ismételt A gomb nyomással a csíkot. Ez után még egy lassabban töltődő csíkot is megállíthatunk egy optimális sávon belül, ami a pontosságunkat határozza meg, de ezt akár ki is hagyhatjuk, és a gép elvégzi ezt számunkra, ha akarjuk. Továbbá, ha még nagyobb erősséget és pontosságot akarunk, még több dolgot is megtehetünk manuálisan: ha az A gomb helyett a B gombbal állítjuk meg a csíkot, újabb precíz időzítésre lesz szükségünk, és még egy pontos A gomb nyomásra, ennek hatására még erősebbet üthetünk, ha pedig az A gombot duplán nyomjuk a végén, akkor annál is erősebben.



Ennyi lenne a játék lényege, és minden sikeresen teljesített kupa, egyéni kihívás, gyakorlópálya és mini-játék után a szerepjátékokhoz hasonlóan tapasztalati pontokat is kapunk, amikkel a karaktereink szintjeit növelhetjük, aminek hatására a különféle értékeiket is (lőtávolság, lövési magasság, becsapódási pontosság, labda irányíthatóság, labdapörgés satöbbi). Nem véletlenül használtam többes számot, ugyanis nem csak egyénien, de csoportosan is játszhatunk úgy, hogy a fő karakterünk mellett a nem választott másik karakter is a csapatunkban játszik, ennek érdekében oda kell figyelnünk a másik figura fejlődésére is, a tapasztalati pontokat egyébként szabadon megoszthatjuk a két karakter között. Ha egy figurával egyénileg megnyerjük a négy alapkupát, már megnyertük a játékot, de további kihívás még mindezek megnyerése csoportosan is, továbbá egyénileg és csoportosan is részt vehetünk még Barack Hercegnő ötödik, bonusz kupáján is, ahol már Mario és a többiek ellen kell kilépnünk a gyepre.

RÖVIDEN

Bár kezdetben egy kicsit furának találtam a szerepjátékos körítést (a játék elődeivel nem játszottam), ami ráadásul túlságosan nem is fokozza a hangulatot, mert a rengeteg további karakter tényleg csak technikai tippeket ad számunkra, vagy unalmasan locsog, idővel azonban megkedveltem ezt is, mindenképp tartalmasabbá teszi a játékot, mintha csak egy egyszerű főmenüből választhatnánk néhány kupa közül. Egyébként ez utóbbira is van lehetőségünk, igaz a játék kezdetén csak a sztori mód fogad minket, de ha ebbe belekóstoltunk, a játék újraindításakor már kapunk egy főmenüt, amiben egyre több karaktert (ha megnyitjuk, Mario-val is játszhatunk), kupát, pályát, mini-játékot és egyebet is elérhetünk. Természetesen a több játékosos módok sem hiányoznak a főmenüből, lehet akár négy összelinkelt géppel is játszani egymás ellen, de ugyanígy egy gépen is lehet több játékosos versenyt indítani, aztán lehet különféle dolgokat is áttölteni egymás kártyájára, sőt a játékot a GC-s *Mario Golf: Toadstool Tour*ral is össze lehet kötni, ha valaki rendelkezik az ehhez szükséges eszközökkel. A *Mario Golf: Advance Tour* tehát összességében szerintem egy roppantul eltalált, irányítható és eléggé hangulatos anyag, annak ellenére, hogy technológiában legalább egy dekáddal el van maradva a csutkára 3D-s, csak Japánban kapható *Kurohige no Golf Shiyouyo* mögött.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Először nagyon féltem ettől a játéktól, mert a golf témát, Mario-t és a GBA-t egy kissé soknak éreztem egy történetben. De pár óra játék után megtapasztaltam, hogy ez tényleg olyan, mint a klasszikus Leaderboard, amit jó sokat koptattam annak idején. Azt kell, hogy mondjam, ez a golfjáték *rohadt* jó, én is simán adnám rá a nyolcast, de még nyolcfelet is. Egy dolgot ne felejtsünk el viszont: ez nem több, csak egy GOLF. Vásárlásnál ezt kéretik figyelembe venni!

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
link kábel, gc kábel, mentés kártyára

✔ minden tekintetben eléggé korrekt darab
× a párbeszédek rém unalmasak

9 pont

A HÁLÓ CSAPDÁJÁBAN

SPIDER-MAN ÉS ÉN

Bevallom őszintén, nem tudok mit kezdeni a Pókember-kultusszal. Gyerekkoromban valahogy kimaradtak ezek a képregények (na jó, volt egy-kettő, de nem hagyott mély nyomokat bennem), később pedig már csak a japán mangák voltak képesek igazán megmozgatni a fantáziámat; nyugati társaikat valahogy sótlannak, jellegtelennek és tucatterméknek éreztem. Ugyanez a helyzet az első filmmel is, számomra érthetetlen, hogy miként volt képes szinte minden bevételi rekordot megdönteni ezzel a „minőséggel". A helyzet azonban változni látszik. Megnéztem az ismételten rekordokat döntögető új filmet, és elég jó véleménnyel voltam róla – már persze az eddigiekhez képest. Aztán jött a „nagy" konzolokra a játék, amit napokon keresztül le sem tudtam tenni, annyira jól szórakoztam a házak közötti repkedéssel, az eldugott tokenek keresgélésével és a bűnözők eliminálásával.

És hogy miért-e hosszúra nyúlt bevezető? Szerettem volna tudatosítani az olvasóban, hogy a cikket nem egy fanatikus Pókember rajongó írta, éppen ezért a végső értékeléshez a hívek hozzáadhatnak akár egy-két pontot is (és bízom benne, hogy a fenti véleményemmel nem bántottam meg senkit), ugyanakkor az átlagos játékos számára a GBA verzió csupán egy az ezernyi hasonló alkotás között, hiszen szinte semmi újat nem nyújt. Nekik érdemes legalább tíz percet játszani az ítéletalkotás előtt, ugyanis ennyi idő kell ahhoz, hogy megismerkedjenek azzal a kevés újdonsággal, amivel a Spider-Man 2 megpróbálja bebizonyítani, hogy többet tud nyújtani a konkurencia termékeinél. Ami az első tíz-húsz perc után történik, az már csupán ismétlés – az alapok variálása és nehezebb fokozaton történő számonkérése.

„KI VAGY RÚGVA, PARKER"

Stílusát tekintve verekedős platformjátékkal állunk szemben, rengeteg ilyennel találkoztunk már, nagyon nehéz ebben a kategóriában újat mutatni: haladunk előre, a nehéz helyzetekben vagy az öklünket, vagy az ugrást használjuk. Ez most sincs másképp, bár az összképet színesíti, hogy az ugrás mellett – mivel Pókemberről van szó – természetesen fel tudunk mászni a falakra, illetve hálót tudunk kilőni, amivel a plafonról és bizonyos tereptárgyakról himbálózhatunk, valamint nagyon jól sebzi az ellenfeleket is. A monoton pályákat néha érdekes küldetések is megszakítják: érezhető, hogy küzdöttek a fejlesztők azért, hogy ne lankadjon az egyszerű játékos figyelme, üdítő színfolt a pizza-szállítás és a lopakodós szint – kár, hogy kevés hasonlóval találkozunk a játék során. Ugyanez a probléma a főellenfelekkel is – legtöbbjük ellen azonnal rá lehet jönni a megfelelő taktikára, így nem jelentenek igazi kihívást. Az a legszomorúbb, hogy sokukat nyers erővel is le tudjuk győzni, a legutolsó pályán pl. kíváncsiságból odamenten Doc Ockhoz és elkezdtem iszonyatos sebességgel nyomkodni a támadás gombot, minek hatására hamarosan megnézhettem a készítők listáját – azt hiszem ha más szempontból nem is, de emiatt már tudott a Spider-Man 2 újat mutatni játékos pályafutásom során.

SPIDERBOY ADVANCE

Hagyjuk azonban abba a negatívumok felsorolását (na nem azért, mert nincs több, hanem hogy jusson hely a pozitívumoknak is). Nagyon tetszett az a lehetőség, hogy a pályák teljesítéséért és a legyőzött ellenfelekért kapott tapasztalati pontokból fejleszthetjük hősünket. Vehetünk speciális mozdulatokat (az más kérdés, hogy bár mindet megvettem, egyet sem használtam soha), fejleszthetjük életerőnket vagy támadásunk erősségét – ez utóbbi kettő nagyon hasznos tud lenni.

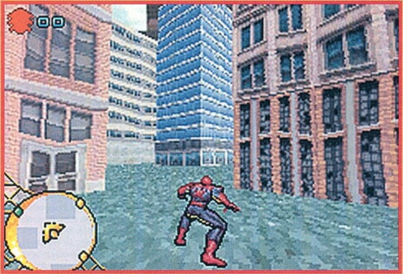
Maga a történet nagyon csapongó, érthetetlen és összességében: elképesztően gyenge, csak nagy vonalakban követi a filmet. Érezhették ezt a fejlesztők is, ugyanis beletettek jó néhány ellenfelet a Marvel univerzumból (Mysterio, Rhino, Puma és Shocker mind a mi skalpunkra vadásznak), ami több célt is szolgál: mindegyikükhöz lehet pályát készíteni, alkalmazni őket főellenfélként és így felduzzasztani a rendelkezésre álló szintek számát, ami így eléri a 21-et (mivel azonban ez nem Black Jack, itt ez a szám sem annyira nyerő, így sem tart négy óránál tovább az első végigjátszás). Jó ötletnek tartom azt is, hogy hasonlóan a nagy gépeken megjelent verzióhoz, itt is lehetőségünk nyílik néha a városiakon segíteni. A korrektül kinéző 2D megjelenítés néha, pályák között átvált 3D-be, ekkor házak között találjuk magunkat, és egy kis térkép segítségével találhatunk magunknak alternatív elfoglaltságot, de ha úgy döntünk, akár mehetünk is tovább a következő küldetésre. Ez nem lenne rossz, csak két gond van vele. Először is, kevés dolgot utálok jobban, mint a felesleges három dimenziós megjelenítést GBA játékokban. A legtöbb esetben ez nem néz ki jól, esetünkben pedig ez duplán érvényes: nehéz a haladás és nagyon csúnya a grafika (csakis itt!) – mi szükség volt erre? A másik gond, hogy ha nagyritkán lehetőséget is kapunk a segítségre, akkor is csak egy-két (összesen kilenc) bonusz pályával leszünk gazdagabbak, hiába szeretnénk tehát korlátlan mennyiségben segíteni másokon, erre nem lesz lehetőségünk.

MÉGIS KINEK A JÁTÉKA?

A kérdésre egyáltalán nem nehéz megadni a választ. Mivel tele van tucatnyi kisebb hibával a Spider-Man 2, ezért nem mindenkinek jelent megfelelő szórakozást. Látszik, hogy voltak ötleteik a készítőknek, de nem sikerült összegyúrni ezeket igazi JÁTÉKKÁ. Szórakoztató, ugyanakkor olyan érzése van folyamatosan az embernek, hogy ezt már látta valahol. Az igazság az, hogy nem valahol, hanem nagyon sok helyen: apró dolgokat, de sok helyről loptak. Ha legalább a nehézsége megfelelő lenne, de sajnos azzal is vannak gondok. Folyamatosan vártam, hogy erősebb ellenfelek jöjjenek, komolyabb ügyességi részek, nehezebb kihívások, ugyanakkor csalódnom kellett, az utolsó egy-két pályán kívül senkinek nem lesz komoly problémája. Emellett ugyebár a rendkívül rövid játékidő is könnyed, egy-két napos szórakozást ígér csupán – de hát ez kinek elég? A néhány megnyitható extra miatt nem hiszem, hogy sokan végigvinnék többször is...

Választ adva tehát a fenti kérdésre: csakis a fiatalabb rajongóké, akik szeretnének egy jót szórakozni kedvencükkel, és a keményebb platformjátékok túl nehéznek bizonyulnak számukra. A gyakorlottabbak is tehetnek vele egy kísérletet, és ha nem zavarják őket a fent említett hibák, akár azon vehetik észre magukat, hogy elfogytak a pályák, pedig szeretnének még tovább játszani. Végül azok, akiket nem érdekel különösebben Pókember és a vele kapcsolatos kultusz: a középszerű alkotások mintapéldája ez a játék, van jobb nála, nem is kevés. Ők válasszák inkább azokat.

Vega







MARTIN BELESZÓL!

Hogy kinek adnám a kezébe ezt a GBA játékot? Egy Pókember-rajongó kissrácnak, aki néha eljátszogat a GBA-val, néha eljátszogat az akciófiguráival, és minden hónapban más hős a kedvence – egyszer Spongyabob, másszor Johnny Bravo. A Spider-Man 2 GBA verziója egy tapasztalt játékosnak kizárólag csalódást fog okozni. Semmi olyan nincs benne, amiért érdemes lenne pont EZT a haladós-verekedős anyagot megvenni. Ezer jobb game létezik a stílusban!



SPIDER-MAN 2

ACTIVISION / DIGITAL ECLIPSE

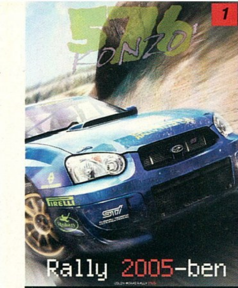
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ a rajongók ezt is szeretni fogják
✕ semmiben sem tud kiemelkedni a középszerű játékok közül

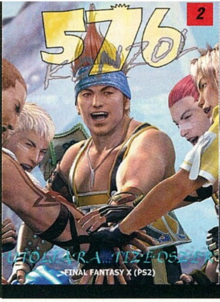
6 pont



csevegő

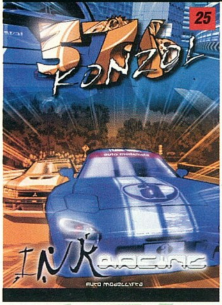
Az itt látható címlapterveket az 576 Online Konzol fórumában meghírdetett pályázatra kűldték be a versenyzők. Pár nap alatt több mint 100 szebbnél-szebb munkát kaptunk, melyeket az elkövetkező hónapok során mutatunk be nektek.
Segítsetek eldönteni, hogy melyik 3 "sufnicímlap" :) a nyerő!
Küldjétek el nekünk annak a 3 címlapnak a számát (levélben, levelezőlapon vagy emailben), melyek a legjobban tetszenek nektek. A szavazók között értékes ajándékokat sorsolunk ki. A győztes címlapokat, készítőiket, és a szerencsés szavazókat decemberi számunkban mutatjuk meg.

Comgame 576 Kft. Budapest Pf.: 24 1329
576konzol@576.hu













„Veszett szép volt ez a nyár és még messze nincs vége!" – ezzel a látszólag ártatlan, kicsit mégis baljós gondolattal ültem be Dunaújvárosban az idő közben Ignisre cserélt autóba, hogy az aznapra jutott üzleti kirándulás után hazafelé vegyem az útirányt. Valahogy túlzottan jól mentek a dolgok a megelőző két hónapban, tényleg minden rendben volt. Masszív és véget nem érő szívássorozat után ugyan, de nagyon jó eredménnyel zártam a vizsgaidőszakot. Nem zúztam szét magam, nem akartak kirakni egy szórakozóhelyről sem, és úgy általában az volt az érzésem, hogy szép minden. Egyetlen dolgot sajnáltam, nevezetesen, hogy az előző nap esedékes Faithless jelenést el kellett mulasztanom, mert másnap korán kellett munkába indulni. A történet lényege a biztonságot jelentő otthon kapujától négy percnyire történt. Budai alsó rakpart, a Sziget második kijárata. Gurulok a szokásos rakpart-tempóban, előttem senki. Látszott, hogy tegnap lett vége a dolognak, mert a Szigetről iszonyatos furakodás közepette, sűrű autósor és rengeteg ember dőlt kifelé – még az esti órákban is. Emberünk a kijárat – vagyis a keresztutca – szélén úgy dönt, hogy ő megindul. Majd megáll. Ez a tipikus „engeggyetek má ki, fázzeg!" jellegű apró kis döccentés a kocsitesten, hogy lássák: neki sürgős. Aki ismer, tudja, hogy birkatürelemmel, hihetetlen békében vezetek, épp ezért utálnak mellettem utazni a sietős arcok, mert én minden babakocsis kismamának, szélvédőszemcsis nagymamának, az egyes fokozatot nem találó, stop tábla előtt vergődő hikomatos arcoknak is szépen megállok, jelzek, hogy gyere, menjél, parancsolj, és így tovább. Szóval az illető megbiccenti az autót. Ha ilyen sürgős, gyere, tedd ki a Focust, és már lassítok is neki, tapadnék a fénykürtre, erre ismét „döccent" egyet. „Hát ha ennyire sietős és ekkora tufa tajparaszt vagy, ott maradsz a valagadon!" – fakadt ki belőlem a tanító bácsi. Vissza gangba, irány tovább. Kb. 3-4 méterre vagyok a kijárattól, amikor emberünk úgy dönt, most jött el az ideje kipróbálni a Newton törvényeket és egy kövér gázzal kirakta elém a kombikasztnis Ford Focusát. Esélyem nem volt megállni. A nagy durranás után az első dolog, ami lejött, hogy egyben vagyok. A második, hogy a jobb lábamon lévő második lábujjammal valami nagyon vad dolog történt, mert az ég felé néz és nem nagyon akarja azt csinálni, amit üzenek neki. A harmadik, hogy rohadtul fáj! Így hát dübörgős b***megek kíséretében kászálódtam ki az autóból. Persze úgy kaptam el a másikat, hogy a Suzuki segge átugrott a másik sávba, így pár percre le is állt az élet a rakparton. Innentől már világos volt a történet. Pár órával később megszületett a hivatalos diagnózis: a lábujjam kificamodott, a csont három darabba tört és a középső frakció belefúródott az ínszalagba. Egy ujjammal végigzongoráztam a teljes traumatológiai kisszótárt. A gipszelőben már csak sokat sejtetően mosolyogtam. Tudtam, ismét sikerült magamat néhány hétre hatástalanítani. Így most pont olyan hangulatban írok nektek, kedves csevegő arcok, mint aki egy hónapja nem látott közelről embert. Radeon** *(Az a helyzet, hogy a túl óvatos, tétova Józsik – mint pl. ön, nedves Radeon – ugyanolyan veszélyes elemek a közlekedésben, mint az erőszakos nyomulók. Vagy meg kell állni, a szemébe nézni és integetni neki, hogy menjen, vagy át kell menni előtte lassítás nélkül. Lényeg a lényeg: te vagy a hibás! :) Martin)*

Szevasztok elektor kalandorok! Nem tudom hányan dicsérték már az 576 Konzolt 8 éves fennállása óta, de most én is csatlakozok a népes táborba! Gratulálnék a sok éves igényes munkáért. Mindig is szerettem a Konzolt a szuper címlapokért, a jó poszterekért, no meg a jobbnál jobb tesztekért és tesztelő urakért! (Hú, de hízelgő vagyok.) Személy szerint nekem jobban tetszett a régebbi százalékos pontozási rendszer, de ez az „új" se rossz. Na rátérnék levelem fő témájára, a Wolverine's Revenge-re! Mér' nem tetszett nektek ez a stuff? Szerintem nem olyan sz*r! Sok hibája van (az átlógások a legidegesítőbbek), de a játékmenet nem rossz, a zene tetszett, a grafikája se olyan tré. Hozzátenném azt is, lehet nincs igazam, mert fan voltam és vagyok (meg leszek), de én így érzem! **(Magad világítottál rá a két lényeges tudnivalóra. Az egyik a rajongás. Fanként soha nem lesz elég semmilyen pontszám. Ha 10-et kap a gém, akkor nem volt elég tömjén a cikkben. A másik az, hogy te így érzed. Ez rendben is van, de ettől még egy játék nem biztos, hogy fullos. Két kedvenc példám az NFSU és a Doom 3. Mindkettő atom játék, ha úgy tetszik „rajongó vagyok". Mégsem adnék 7.5-nél többet egyikre sem. Mert annak ellenére, hogy mindkettejük szuperszekszi, és imádom őket, van néhány súlyos hézag a játékmeneten. R)** *(Azért kapott annyit a stuff, mert szerintünk meg sz*r. ...és mi is fanok vagyunk. Martin)* No ennyi lett volna mára, remélem, hogy még legalább 8 éven át olvashatom Magyarország legjobb konzolos újságját, az 576-ot! Béke! Ui: Legyen stábfotós poszter! PAC **(A rotten.com-on láthatsz hozzánk hasonló embereket. Csak ők már nem élnek. Mi még igen. Vannak ott darabolt esetek is, rakd össze a puzzle darabjait Photosoppal, Martin úgy néz ki egy lapzárta után. R)** *(Csak a magad nevében ajánlgasd a családi fotóalbumodat, a rottent, Kicsirad... Martin)*

Üdv 576 Konzol brigád! Január óta veszem az újságot és vártam, hogy idén ha vége lesz a sulinak, írok nektek egy levelet. Hogy mi a véleményem az újságról? Klafa, szuperül meg van csinálva. Mondjuk azért lehetne ilyen, hogy „Következő számunk tartalmából" című rész és még odaírhatnátok mikor jelenik meg. *(„Következő számunk tartalma" az előző szám leadásakor még mondhatni képlékeny, ugyanis a megjelenési dátumokat a cégek csak a legritkább esetekben szokták tartani. Amiben nem vagyunk biztosak, azt nem szeretjük leírni, mert később csak magyarázkodnunk kell. Így meg legalább van meglepetés! Martin)* Szerintem a „hónap témája" helyett mit szólnátok, ha régebbi sikeres játékokat elevenítenétek fel? **(Anyázós leveleket küldenének a törzsolvasók. És én kapnám meg őket. Hol van ebben az élvezet? R)** Pl. Resident Evil, Final Fantasy, Silent Hill, stb. Információkat kérek!! **(Javaslom az összevont tartalomjegyzék módszeres tanulmányozását. R)** *(Javaslom, hogy vedd meg azokat a régi Konzolokat, melyekben ezekről írtunk! Martin)* Tényleg, most, hogy benne vagyunk az EU-ban, olcsóbb lesz az újság, vagy a konzol? **(Nem, mert a processzor gyártásától kezdve a doboz leragasztásáig számtalan országban megfordul egy gép, mire polcrakész állapotú, leginkább ott, ahol két marék rizsért egy vágott szemű kolléga képes naphosszan át merevlemez kábeleket dugdosni az Xbox vinyók hátuljába. Az meg ugye nem EU tagállam, így nem vonatkozik rá a vámmentesség. Az újság nem lesz olcsóbb, mer' a Martin jugoszláv menekült és hazai számlára kapja a pénzt. Az meg szintén nem EU-tagország. R)** *(Mondod ezt te, aki fiatal korában Ankarában énekelt egy mecsetben? Martin)* Az 576 Konzolon kívül még mit olvastok? **(Leveleket. R)** *(Emaileket. Martin)* Az 576 szó pontosan jelent valamit? **(Tízes számrendszerben ötszázat meg hetvenet meg hatot. Ez egy matematikai egész mennyiség. Egy szám. Hogy miért pont 576? Az egy másik kérdés! Az Amigának 512K, a C64-nek 64K RAM-ja volt. Ha a kettőt összeadod, 576-ot kapsz, így lett 576KByte az 576KByte. A történet tanúsága szerint nem a jelen szerkesztők adták össze a számokat, mert akkor most 577 Konzol lennénk. Jó esetben... R)** Csak fiúk veszik meg a lapot? **(Kedves hölgyem, javaslom a lábai közt lévő eszköz szemügyre vételét. Nem, nem csak fiúk veszik. R)** A főszerkesztő úr szigorú lehet, a beszólogatós viccein ugyanakkor nevetek. **(Poppa Martin félelmetesen nagyhangú ember, aki láncfűrésszel faragott arcgeometriájával és angyalszőke fürtjeivel már puszta megjelenésével is rendet vág a szerkesztők folyton rendezetlen soraiban. Az illúziót az zúzza szét, amikor praclizol vele, és egyből vonít, hogy „Jajjnejojanerőssen! Jajnejojanerőssen!" :-D R)** *(Mert beütöttem a kezem... Martin)* A legszimpatikusabb Böjtös Gabi. A többiek is jófejek. Meddig tart, míg letesztelitek a játékokat? **(Fél órától többnapos nagyságrend – gondolom. Persze én csinálom a legjobban, mert hónapokra kikérem a cuccot, és még tesztet se' írok róluk. R)** A két poszter mellé tegyetek be még egyet, vagy egy óriásit. **(Akkora felbontásban, csak Dzsonról tudunk képet közölni. Abból viszont 18-as karika mellett is olyan pert dobna ránk az összes ifjúságvédelmi szervezet, hogy az unokáink is börtönbe születnének. R)** A fiatalok szeretik díszíteni a falat. Több kérdésem nincsen. Alig várom a GTA San Andreas-t és a Tenchu Kurenai-t a kezembe tartani! Végszó: rövid lett ez a levél... Ui: Jó nyaralást és szép barnulást kívánok mindenkinek **(Igen, a gipsz alatt is lebarnultam. Csak nem úgy... R)** Zsófi

Mély tiszteletem 576 Konzol team! Mivel ez az első levelem, kötelességemnek érzem, hogy elmondjam szerény véleményem rólatok. Az ókori görög és római istenekhez tudnálak hasonlítani titeket. (Martin = Zeusz, Csipi M Lee = Árész, Radeon = Hádész, Liquid = Hermész). **(Neeem, ez nem jó. A Martin a Minotaurusz, ez egyértelmű. Csipi kömindegy, csak Nintendo legyen. Én leszek Adonisz. Ja bocs, már az vagyok. Kac kac kac. Liquidre meg osszuk Buddhát és akkor béke van. R)** *(Volt olyan, hogy a hülyeség istene? Megvan! Radeon! Martin :)* Térjünk a tárgyra! Azért írok nektek, mert szeretnék választ kapni öcsémmel egy kérdésre, amit röviden históriánk elregélése után teszek fel. Először gépet (NES) egy utcabeli barátommal láttunk, kb. 8 és 10 évesek lehettünk, de mind a ketten azonnal szerelmesek lettünk a látottakba. Otthon jött a könyörgés, hogy nekünk is kell. **(Ez minden korosztályban így van. Csak a fiatalabbaknál tapasztalt „Anyuuuu! Nem fogok csúnyán beszélniiii!" idősebb korban „Muciiiii! Becsszó mostantól lehajtom az ülőkét!"-be megy át. R)** De erőtlen volt, úgyhogy maradt a barát. Közben Master Systemre váltottak, ezen láttuk először az MK1-et, ez csodálatos volt, de a Sonic vitte a prímet. Ez a játék újból könyörgésre kényszerített de most sikerrel jártam. Ott lapult a fa alatt a gép. A kék süni aztán megtanított játszani minket élvezetesen, dühösen és dühöngve. Aztán jöttek a játékok: Dick Tracy, World Cup 94, Streets of Rage. A szeretetünk mániává vált és minden pénzünket játékra költöttük. Telt az idő és a gép elöregedett. Ekkor elkövettünk egy hibát és vettünk egy PC-t. Gyenge volt és szembesülnünk kellett, hogy a számítógépnek nincs lelke. Egyszerűen SZ*R! Közben fülembe jutott egy csodamasina, a PS1 híre. Döntés: KELL! Sikerült beszerezni egyet és az álom ment tovább, sok dühöngés, élvezet, meccsek, bunyók és a játékok (SF EX, GT2, FIFA99, stb.). Ezek után most egy jobb PC-vel, de ugyanazt a hibát követtük el. Búcsúzóul a kérdés: gamerek vagyunk-e? **(Nem a ruha teszi az embert. Tetris-szel is lehetsz gémer. Meg az összes modern konzollal a birtokodban is lehetsz lámer. Mint én :-) R)** Ja, és bocs a csúnya és hibás írásunkért. Derdz / Deck / Dedz **(A helyes bekarikázandó, nem sikerült kibogarásznom. R)**, Cobra *(Feladat: PC-t eladni, vegyetek egy PS2-t meg egy Xbox-ot, és máris igazi gamerek lesztek! Martin)*

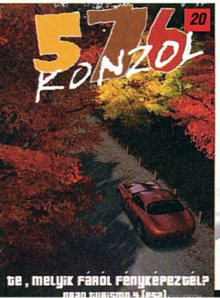
TUDATLAN OF THE YEAR

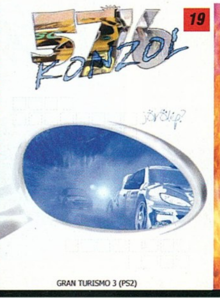
Szassz 567 Konzol! **(Ehh... R)** Lenne egy kis problémám, amit meg szeretnék osztani veletek!! Nem tudom ismeritek-e a Gran Turismo 3 nevű játékot. **(Ehh ismét... R)** Remélem igen, mert szeretnék hozzá egy kis tanácsot kérni! Nagyon jó a játék, ugye autóverseny **(Nem mondod. R)**, csak nagyon nehéz is. Egyszerűen nem tudom olyan precízen és pontosan bevenni a kanyarokat, hogy az ellenfelek ne előznének meg, állandóan kilöknek, és emiatt elveszítem a versenyt! Nagyon érdekelne a befejezés, de egyszerűen képtelen vagyok eljutni a játék végére. Jó volna, ha adnátok pár csalást a játékhoz, de egy kormány is nagyon jól jönne. Kösz, meg minden: Szmötyi. Ui: Egy haverom mondta, hogy Ti biztosan tudtok segíteni a problémámon, mert ő nagy olvasója az 567 Konzolnak. **(Jézus, Mária, Szent József, Máté, Márk, a Lukács meg a János!!! Ezt most komolyan kéne vennem? Oké, senki sem születik zseniként, ő is kap egy esélyt. 1. Az 567 helyett szeretjük, ha nevünkön szólítanak, így először is ezt kellene megtanulni. 2. A Gran Turismo 3-at a Földön nincs olyan konzolgémer, aki ne ismerné, de még talán a nagymamám is levágná miről van szó. 3. Közismert, hogy a Gran Turismo sorozathoz nem készítettek csalást. 4. Nem értem miért hiszi azt egy csomó arc, hogy kormánnyal milliószor könnyebb a játék. Kizárólag megszokás kérdése! Aki világ életében kontrolleres volt, vergődni fog a kormánnyal és vice versa. Egyébként a Turismo pofon egyszerű játék, ha ebben nem tudsz nyerni, melyik autós játék megy jól? Vááá... Álljunk meg. Martin, te huncut... Te írtad ezt a levelet, önbizalmam hízlalása céljából, hogy végre egy levélre külső segítség nélkül is tudjak válaszolni, igaz? Eszem a szívét. Nem csak szép és okos, de még együtt érző is! :-D Legközelebb én is együtt érző leszek a „Jajnejojanerőssen!" résznél! :-P R)** *(Kabbe' Kicsirad... :) Martin)*

Az E3, ahogy én láttam. 1. Otthon: eljött hát a nagy nap! Május 10-e, vasárnap reggel. Irány Los Angeles! Ubul barátom eljött értem, hogy ő majd kivisz a reptérre fulltuningos Kispolszkijával (26 LE, 800 ford/perc, alupedálok, Natasa sportülések, Ziu-Huang kipuffogók). **(Épp a minap gondolkoztam azon, hogy Kispolákból kéne lowridert építeni jumperrel együtt. Tudjátok, olyan gettóverdát, amivel a Ne légy baromban tolják a nigg... khm, khörömm, az afroamerikai testvérek. Még csak hidraulika sem kéne, ha a két utas elég vehemensen bólogat a Jump Aroundra, épp elég mozgási energiát szolgáltatnak a Kispolszki orrának ritmi-**







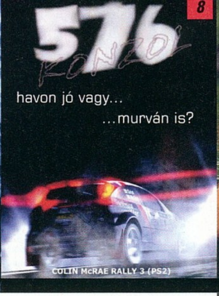


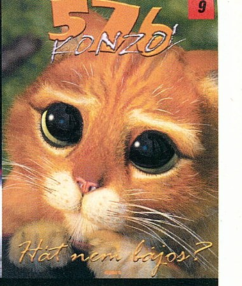












kus emelgetésére. R) A Gellért-hegy lábánál lejtmenetben már 30 km/h-val hasítottunk, 35-nél már kezdett összefolyni szemeink előtt az elsuhanó táj, adrenalin szintünk az egekben, a sebességtől mámoros állapotban, szinte önkívületben, széles vigyorral az arcunkon préselődtünk az ülésekbe (legalább egy ezred G-s gyorsulás, apám!). Mikor már azt hittem, hogy ez a csúcs, Ubul sokat sejtető arckifejezéssel közölte: „Ez még semmi! Van ám utánégető is!". Na az az érzés leírhatatlan! Ahogy a kilométeróra hihetetlen sebességgel kezdett kúszni a 36-os szám felé! 2. A reptéren: Aszongyák Amerikába vízum kell. Érdekes, az ukránokhoz nem kellett. Sebaj, tér-idő kapu megnyit, irány haza! Úgy emlékszem az asszonyt egyedül hagytam a paplan alatt, most viszont határozottan két emberi alakot látok kirajzolódni... traktorlánc elő, a többit nem részletezném. *(Áááá :) Martin)* Vízum fiókból ki, teleport vissza a reptérre. Aszonya a checkman: a vízum nem az öné... megnézem, tényleg nem. Rohadt kínai utángyártott teleportok! Még, hogy józsefvárosi piac... leshetik mikor megyek legközelebb! Checkman újra: nem baj, van fölösleges vízum, szívesen odaadja. Na bazz, mondhattad volna előbb is. 3. A repülőn: Gyorsan eltelt ez a cirka 10 óra hála nagyfokú előrelátásomnak. Magammal hoztam a legújabb 6 darabos mini puzzle-t, melynek 3 darabját sikerült is összeillesztenem a repülőút végére. Persze nagyobb odafigyeléssel meglett volna négy is, de hát okos ember gondol a visszaútra. *(Ááááá :) Martin)* Los Angeles: Első dolgunk az autóbérlés lett volna. Apám, hova csöppentünk! Lejöttünk a térképről? Mi van, ezek gyertyával világítanak és dézsában fürdenek? Mondom: „P-o-l-s-z-k-i!". Hiába, ha az ember egyszer megkapja a legjobbat, nem adja alább... Érdeklődő tekintet volt rá a válasz. Ekkor fogalmazódott meg bennem, hogy szeretek én gyalogolni is. Na mindegy, a szállodába érve volt még egy kis incidensem (a CNN-en talán még most is vezető hír, volt sok hulla, meg vér...), de nem untatlak vele titeket, jöjjön inkább az, amire annyira vártok! 4. Az E3: Jó volt! Sziasztok! Monori László, Cegléd **(Ániddzsó kredikká otörää! :-D Ettől borultam anno! R)** *(Vazzeg Laci a következő E3 sódert te írod! Martin)*

Hello stáb! Az újság a legjobb, ami játékokkal foglalkozik, első megjelenésétől veszem a lapot. Nekem GC és XBOX gépeim vannak. *(Na, rosszat sejtek... Martin)* Anyagilag alig bírom a szoftvereket venni, de azért a jobbakat megveszem. Kis hazánkban nem is lesznek igazán elterjedtek a konzolok, mint egy jó külföldi országban. Ráadásul az életszint is tovább romlik. Nagyon drága a játék egy konzolra. Igazán már csak a gazdagok engedhetik meg maguknak ezt a szórakozást. Mártihoz azt írnám, hogy kiégett a játékokból. **(Márti? Játékokból? Kiégett? Wász? Jaaaa, vágom! Nem kiégett, hanem kicenzúrázták. Anno hónapokat melóztak a Valve grafikusai, hogy az eredetileg Martin nevű fickót Gordon Freemanné változtassák, mert a kiadó nem akarta kihozni az anyagot. Azért ha nagyon megnézed a borítót, láthatod hogy a mi jó öreg Martinunk figyel a szemüveg alatt. R)** *(Könnyes szemmel toltam végig a Nam '67-et PS2-n, majd a Crusaders-t X-en. Szerinted kiégtem? Martin)* Nem jó a Rallisport 2 neked? Pedig ettől jobb autós játék nem létezik. **(Öööö, soroljam? :-) R)** *(Soroljam tovább...? Martin :)* Gyönyörű grafika, a játszhatóság közelít a maximumhoz. **(Bákker, hagynom kéne, hogy osszad csak a Poppát, de azé' ez mégiscsak sali. Hogyan lehet a játszhatóság maximális? Túlságosan szubjektív dologról beszélünk ahhoz, hogy értelmezhető legyen a minimum-maximum kérdés. R)** A WRC-éd egy nagy nulla. *(Az én WRC-m? Martin)* Könnyű, csúnya, rossz fizika van benne. Az Amped 2. részét is lehúztad, pedig jobb, mint a konkurencia. *(Miért érzem úgy, hogy egy elvakult Xbox tulajjal állok szemben? Martin)* Már csak az FPS-eket szereted. Amelyik játék kicsit nehéz, lehúzod! Megfáradtál, kiégtél te a játékokból . Ilyen ne teszteljen játékokat! *(Majd kevesebbet tesztelek, jó? Nem, inkább majd csak PS2-re, az nem szúrja majd a szemedet. Martin)* Főszerkesztői állást se szabadna rád bízni! *(Még azt sem? Bakker... Martin)* Bocs, hogy leírtam ezt, de én őszinte ember vagyok. *(Szép erény! Martin)* Berakhatnál a Csevegőbe, hogy kiértékelje más is a véleményemet. Márió *(Értékeljetek bátran, olvasók! Te meg olvass tovább, Márió! Martin)*

Tisztelt 576 Konzol élcsapata! Régi olvasótok vagyok és már régebb óta tervezem, hogy személyesen leírjam szerény véleményemet a munkátokról. Nem akarok úgy tűnni, mint egy bólogató János, vagy olcsó szembedicsérő, de meg kell mondjam, semmi negatívumot nem tudnék előállítani veletek, vagy a lapotokkal szemben. Ott kezdem, hogy én is abból a korosztályból származom, amire már ti is többször hivatkoztatok, nevezetesen akik a kocsmai presszó 16-bites pénzes játékgépeken cseperedtek fel. Ezt azért említem, mert ti is, mint én is a gyökerektől követitek nyomon a játékvilág rohamos fejlődését. **(Ez rohamos? Max a poligonszám nő, a játékvilág sokkal inkább fejlődik visszafelé... R)** Ez meg is látszik a teszteken, véleményeken, nem vagytok minden olcsó gagyin eléjulva, az értékelések a mi oldalunkon (játékosok) állnak és nem a minden áron „ezt vedd meg" propagandát fújjátok, mint valami elcseszett TV Shop. **(Ez nem jött be, az „Ezt Vedd Meg!" propagandát fújjuk :-) R)** Ha progit vásárolok, mindig tüzetesen átnézem a munkátokat, és sokat nyom a latban a vásárlásnál és meg kell mondjam, 90%-ban mindig bejön. Külön szeretném megemlíteni Martin barátunk érces, néha kicsit cinikus, de őszinte beszólásait, amit általában legelőször olvasok el a tesztnél. Tetszik, hogy az értékelések személyesek, személyhez szólók, kicsit poénosak is, nem csak üres tény ismertetés, olyan mintha egy másik sráccal beszélnénk meg a játékot. Pár szót maga az újság külalakjáról: szerintem nagyon profi, kezdem maga a papír minőségével. Kiváló, vastag, fényes, strapabíró. Na és a képek, egyszóval gyönyörűek, a színvonalas képválogatás és a megjelenítés! Beszéljünk az árról is, szerintem 799 Ft-ért maximálisan megkap mindenki mindent **(Aki meg többet akar, próbálkozhat a hármas út Budapest-Dabas közti szakaszán a lányoknál :-) Csak az nem jön ki nyóccázbó'. R)** Én ha úgy alakulna, többet is simán áldoznék rá! **(Ecsém... Ezt buktátok, jövő hónaptól 7990! Haha! R)** És hogy nincs demo DVD? Nem érdekel, mert a többi megemlített dolog, bőven kielégít. Tervbe vettem, hogy rendszeres előfizetőtök leszek, mivel vagytok olyan nagyvonalúak, hogy régi számokkal is kedveskedtek – ez igen, elégedett vagyok! Úgyhogy kedves 576 Konzol élcsapata, továbbra is előre a győzelem útján! Soha ne adjátok lejjebb és ne menjetek csődbe, mert akkor majd a békés nyugdíj évei alatt mit olvasok? **(Amit az évek során tündérkirálylányból tűzokádó Godzillává zombult asszony jóváhagy. R)** Én személy szerint az összmunkátokra 9.5 értékelő pontozást javasolok, mindenkivel szemben. Azért nem 10-et, mert elfogultsággal vádolnátok. Egy elégedett hű olvasótok: Koós Attila. *(Elégedettséged elégedettséggel tölt el, Attila. Köszönöm a teljes stáb nevében. Martin)*

Szevasztok 576-osok! Már 98 óta veszem a lapotokat, de most elszántam magam, hogy írjak nektek. Nekem van egy PS-em és Xbox-om.A mostani játékok nem tudnak annyira lekötni, mint a régi Residentek, amikkel 2-3 hónapig nyomtam és még akkor sem utam meg, na meg a Tomb Raider 2, amit már hatszor végigvittem. Az a baj a mostani játékokkal (tisztelet a kivételnek), hogy a fejlesztőket csak az érdekli mennyi pénzt tudnak kicsalni a játékból, nem az, hogy egy jó játékot adjanak ki. **(Nem is ez a gond, hanem hogy az olyan korábban komoly nevek, mint a Resident Evil vagy a Metal Gear, pont úgy k*rvulnak el, mint általában a piac. R)** Király a mostani E3 beszámolótok, csak így tovább! Mostantól megígérem nektek, hogy írni fogok ha lesz rá időm. Eközben épp egy jó kis Offspringet és Blink 182-t hallgatok (forever punk zene) **(Úgy érted divatpunk-zene? R)** Zárom soraimat, mennem kell tanévzáróra. Szevasztok, rakj be a Csevibe Kicsirad. Andrész. *(X-ed is van? Próbáld ki a Kingdom Under Fire-t! Martin)*

Tisztelt 576 Szerkesztőség! Legelőször is hadd mondjam el, hogy szinte a kezdetektől veszem a lapotokat, ami mindenkit ver a piacon. Azért írok nektek, mert a '90-es éveimet – mint sokan mások – játéktermekben töltöttem. Mindig egy játéktermi minőséget is felvonultatni képes konzolra vágytam, amit csak most tudtam megvásárolni, konkrétan egy PS2-t. A gép tökéletes, csak annyi problémám van vele, hogy nincsenek meg hozzá az alábbi – általam sokra tartott – játékok: **(Itt állt egy fél oldalas felsorolás klasszikus bunyós címekről... R)** Sajnos több most nem jut eszembe. Az új konzolos generáció ezeket a játékokat biztos „lehúzná", de nincs igazuk. Úgy emlékszem, hogy a fenti játékok az SNK, TAITO, Konami cégektől származnak (Leginkább Capcom címeket soroltál fel). Több ismerősömmel beszéltem ezek beszerzése végett, akik azt mondják, hogy esetleg az interneten megtalálhatók PS2 formátumban, amiket retro rajongók írhattak át PS2-re. Tudnátok nekem segíteni? A segítséget előre is köszönöm. Verbászi János. **(Kiindulási pontnak tökéletes lesz a http://www.arcadeathome.com, ott van pár leírás, de elsősorban böngészd a fórumot. Ha gondok vannak az angollal, kérdezgess az 576.hu fórumain olyan arcokat, akik látszólag nálad jobban értenek a dologhoz. R)**

Hello 576 Konzol team! Most írom az első levelem hozzátok. Lenne pár kérdésem, ha nem gond: 1.

Hogy tudnék régi 576 Konzolokat szerezni az előfizetésen és rendelésen kívül? **(Nem vágom a rendeléssel mi a gond? R)** 2. Veres Miki miért csak 9 pontot adott az FFX-nek? **(Több, mint 20.000 karaktert írt arról, miért 9 pontot adott rá, tessék figyelmesen olvasni :-) R)** 3. Martin milyen zenei stílust szeret? **(Amit mindenki más utál! R)** 4. Igaz, hogy 2005-ben lesz PS3-ra Metallica játék? **(Remélem nem! R)** Beszereltem egy rejtett házimozit a szerkesztőségbe és ha nem tesztek be a Csevegőbe, Balázs Palival foglak kínozni titeket nap mint nap!!! **(Hmm... Akkor innen mentek ki a Martin S/M házivideói a netre? R)** G.Rola-Vermyne, Pécs

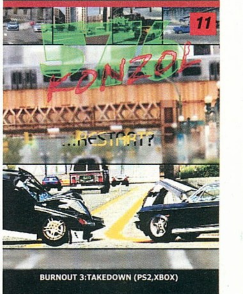
Mint anno az MK-ban, a Csevegőben is a menet végén illik beadni a fatality-t.

Szevasztok konzolosok! Én lennék Deathman. Nem a legjobb név, de magamba nézve csak ez jutott az eszembe. Előzmények: az elmúlt cirka másfél évben elég hülye lelki állapotban voltam. Néha vidám voltam, de legtöbbször magamban ültem és egy fura üresség érzésem volt, úgy éreztem, hogy nem ezt kéne csinálnom, de nem tudtam hogy mit csináljak helyette. Gyakran voltam mérges vagy dühös úgy, hogy magam sem tudtam az okát. És néha amolyan „headshot" hangulatban voltam. Valami gyűlt bennem, de nem tudtam mi. Amikor beszéltem erről a bátyámmal azt mondta vigyorogva: „Kéne neked egy muff és el kéne menned bulizni a haverokkal!" **(Rátalált a lényegre. R)** Nem vagyok egy bulizós fajta **(Soha nem késő elkezdeni. R)**, meg aztán nincsenek bulizós haverjaim se. Van néhány haverom, de barátom egy sem. Így megpróbáltam megoldani a problémát és még többet kezdtem olvasni. **(Rossz úton jársz. R)** De ettől még jobban befelé fordultam és ennek köszönhetően még jobban gyülemlett bennem az a valami. Ingerlékennyé váltam és néha azt vettem észre, hogy a bátyám feldühített valami aprósággal és anyámmal kezdtem kiabálni. Megijedtem. Inkább mindent elfojtottam és még többet olvastam. Többek között az 576-ot, mert néha fel tudott vidítani. Ha csak percekre is, de már megérte. Az összevont szám Csevegőjét olvasva feltűnik ez az Alabárdos. Én azért olvasom a Konzolt mert érdekel és ti is boldognak látszotok és ha nem is vagytok felhőtlenül boldogok, legalább boldognak látszotok és ezért irigyellek titeket. Lehet, hogy levelem kicsit ömlengős, de én ilyen vagyok. Van egy rajongótok kb. két éve, aki ilyen. Hogy mi ebből a tanulság? Egyik: ne forduljatok magatokba, de ha mégis és észreveszitek magatokon, ezt akkor változtassátok meg. Nekem két lehetőségem van: ez egyik egy lyuk a fejbe, a másik a változás, de nem tudom melyik nehezebb. Tanulság kettő: ne, ismétlem ne kiabáljatok az anyukátokkal! Ez voltam én, Deathman. További sok sikert kívánok nektek. **(Na tutira lesz visszhangja, hogy ezt idepakoltam. Félve gépeltem be minden betűt, de mivel mi – divatos szóval élve – egy szubkultúrát képviselünk, és úgy tűnik ennek része az a réteg, amelyik a magány elűzésére kívánja felhasználni a gémeket, ezzel is foglalkoznunk kell. Magyarul gondolom, hogy elég sok olyan olvasónk van, aki hasonló problémákkal küzd, mint a Halott. A megoldás? Ki kell menni szépen az utcára az első ismerőssel, aki elérhető, és baktatni előre, céltalanul. Először ketten, aztán hárman, majd nyolcan, tízen lesztek. Így alakul ki egy egészséges társaság, amire mindenkinek, korosztálytól függetlenül szüksége van. Lehet lobogni, hogy senki nem igazi barát, de nem így kell nekimenni a dolgoknak. Te is, Halott, ha senkit nem érzel a barátodnak, a gépedben van hiba. Olyan barát nem létezik, amilyet te szeretnél magadnak. Lejjebb kell adni a mércét. A konzol pedig nem arra való, hogy helyettesítse a társaságot és kiszakítsa az embereket a normális életvitelből. Ha máshogy nem megy, tessék konzolos társaságot kialakítani. Azokkal is nagyokat lehet alkotni. R)**

Remélem nem húzta le a közhangulatot ez a halkszavú úr a végére. Azért huncut arcok vagytok, mert mióta lejött, hogy fogékony vagyok az ilyenre is, sokkal több depis levél jön. No mindegy. Más nem maradt, csak hogy kitartást kívánjak az elkövetkező tíz ínséges hónapra. A tanévkezdés mindig gyötrelem, minek hazudjak, most is az lesz. Viszont lehet, hogy én látom rosszul, de szerintem ilyenkor van igazán itt az ideje a gémelésnek. Kint a napsütést lassan felváltja a használhatatlan időjárás, a vizsgaidőszak és félévi biziosztás még arrébb, tehát nem kell olyan keményen tolni a szekeret sem. Ergo idő is van játszani, szándék meg pláne. Most még talán én is kiszakadok a retroarcade vackaim elől, hogy egy kicsit ikszbokszoljak. Jut eszembe, megint csak analóg levelek szerepeltek, úgyhogy következő nekifutásra ráugrunk az elektro-testvérekre. Na sok sikert mindenkinek, lássuk egymást októberben is. Radeon

(Sajnos csak ilyen mini betűkkel fért be... Renci)

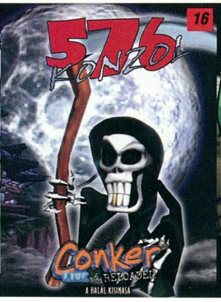


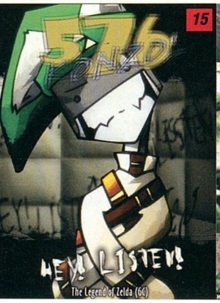


BURNOUT 3:TAKEDOWN (PS2,XBOX)

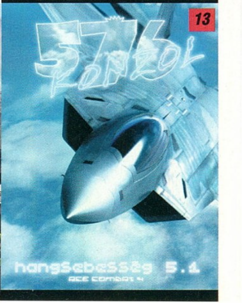










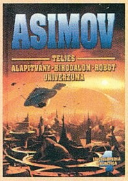


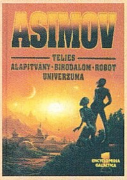
KÖNYV

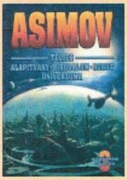
Isaac Asimov Teljes Alapítvány-Birodalom-Robot Univerzuma

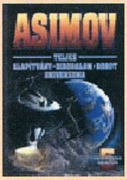
(Encyclopedia Galactica) I-V
Szukits Könyvkiadó: I-II-III 2002 (659 oldal, 713 oldal, 602 oldal), IV-V 2003 (690 oldal, 588 oldal)

1920 januárjának második napján vagyunk, helyileg egy szovjet kisvárosban, Petrovicsijben. A sci-fi irodalom rajongói bizonyára piros betűs ünnepként jegyzik ezt a dátumot, hisz ezen napon és ezen a helyen látta meg a napvilágot a XX. század egyik legnagyobb sci-fi szerzője, *Isaac Asimov*. A család a szegénység elől 1923-ban Amerikába vándorolt, így Asimov gyermekkorát New Yorkban töltötte. A fiatal Asimov első novellája *A Vesta hajótöröttje* címet viselte és még 1939-ben jelent meg. Ezzel kezdetét vette egy hihetetlenül termékeny és maga nemében páratlan írói pályafutás, mely a haláláig, 1992-ig töretlen maradt. Több más kisebb-nagyobb sci-fi regényt, elbeszélést és novellát írt, ám mégis a nevét a saját maga által *Alapítvány-Univerzum*nak nevezett világ megalkotása révén írta be legnagyobbak között. Az Alapítvány-Univerzum megalkotása még 1939-ben kezdődött, és három teljesen különböző szálon indult el. Asimovot tudományos munkája mellett élénken foglalkoztatta a technika fejlődése és annak a társadalomra gyakorolt hatása. Így születettek meg első robotnovellái, melyekben kirajzolódott a **Robotika Három Törvénye**. Persze a robot történetekben ne a Terminátor filmekből megismert, gyilkos akciótól csöpögő sztorikra számítsatok, hanem értelmes, sőt nagyon igaz történetekre.









A Robot világa mellett párhuzamosan Asimov nekilátott a távoli jövő történelmének felvázolásához. Egy hatalmas Galaktikus Birodalom bukását festette meg Alpítvány-trilogiájában. Az első Alapítvány rész 1942-ben jelent meg (folytatásokban, egy folyóirat az Astounding lapjain), majd ezt követte az *Alapítvány* és *Birodalom*, illetve a *Második Alapítvány*. Az '50-es évek elején három regényt (*Kavics az égben, Csillagok akár a por, Az űr áramlatai*) jelentett meg Asimov, melyben a Galaktikus Birodalom megalakulását és felemelkedését festette meg – ez volt a Robot sztorik és Alapítvány történetetek mellett tehát a harmadik szál.
Ezután az író figyelme ismét a robotvilágához fordult, így született meg két regénye: az *Acélbarlangok* (első magyar címe *Gyilkosság az Űrvárosban* volt), illetve A mezítelen nap. Hosszabb csend következett, nem jelent meg újabb, az univerzumot bővítő kötet, leszámítva néhány robotnovellát és elbeszélést (köztük volt *A két évszázados ember* című, szívszorító mű is). A nagy változást 1982 hozta meg, amikor megjelent az Alapítvány-trilógia folytatása, *Az Alapítvány pereme*. Ebben a művében kezdte egységes univerzummá kovácsolni addig különálló Robot-Galaktikus Birodalom-Alapítvány világát – a siker természetesen nem maradt el. Ezután megjelenő regényei, *A Hajnal bolygó robotjai, Robotok és Birodalom, Alapítvány és Föld, Az Alapítvány előtt, Előjáték az Alapítványhoz* már az egyesítés szellemében íródtak, tökéletesítve az Alapítvány-Univerzumot.
És, hogy miben rejlik Asimov sikere és varázsa? Ezt nagyon nehéz – főleg ilyen hihetetlen életmű tükrében – megfogalmazni. Talán az lehet a titok nyitja, hogy történeteiben sokszor túlsúlyban van a „sience" a „fiction"-nel szemben. Asimov briliánsan keveri a fantázia világát a tudomány realizmusával. Sokszor képtelenség eldönteni, hogy valóságos dologról olvasunk vagy fikcióról. Mindamellett történetei válaszokat keresnek az emberi történelem nagy kérdéseinek megoldására is. Ráadásul a művei izgalmasak, nincs bennünk semmi erőltetettség, éppen ezért lebilincselők, sokszor tanulságosak és a karakterei is életszerűek.

Magyar kiadás: Azt kell, hogy mondjam ma Magyarországon jó Asimov rajongónak lenni! A Szukits könyvkiadó ugyanis gondoskodott az Asimov kedvelők táboráról és a 2002-es és 2003-as év folyamán megjelentette Asimov ÖSSZES az Alapítvány-univerzumhoz kapcsolható művét, 5 kötetbe rendezve, *Isaac Asimov Teljes Alapítvány-Birodalom-Robot Univerzuma* címmel. A kiadó arra is figyelt, hogy Asimov munkái ne megírásuk, hanem az olvasási sorrendjükben jelenjenek meg. Ez nagyon hasznos volt, mert így könnyebben átrághatjuk magunkat a 26 novellán és a 14 regényen (könnyebb követni a történetet), melyek nyelvezete az egységes lektorálásnak köszönhetően sokat javult a korábbi kiadásokhoz képest. Mindezek mellett még a kötetek végén egy kronológiai áttekintést is kapunk a történetről.



Asimov műve tehát páratlan, ha eddig még nem ismerted, vegyél magadon erőt és vágj bele – hosszú harc lesz, hisz az öt kötet, több mint 3000 oldal (!!), ráadásul a könyvek enciklopédia méretűek. Ez persze egyáltalán nem baj, ugyanis fantasztikusan beleélhetjük magunkat az írói képzelet világába. Én tehát csak ajánlani tudom mindenkinek ezt a páratlan sorozatot. Asimov gyűjtőknek meg egyenesen kötelező!
(Ráadásul a Szukits tervei szerint a jövőben folytatják a sorozatot, méghozzá az Alapítvány-Univerzumhoz nem tartozó regényekkel. Én már csak *A halhatatlanság halála* miatt is nagyon várom ezt!)

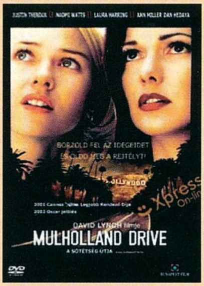
FILM / DVD

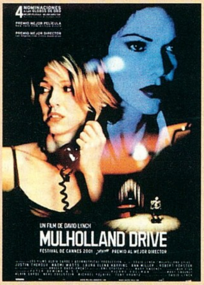
Mullholand Drive

Színes amerikai film (2001)

Rendező: David Lynch
Szereplők: Dan Hedaya, Justin Theroux, Naomi Watts, Laura Harring

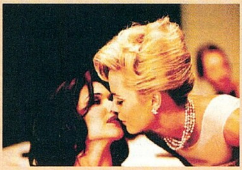
Stúdió / Forgalmazó: Budapest Film
Hang: magyar (DTS), magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1)
Kép: 1,85:1 (16:9)
Felirat nyelv: magyar, angol
Régiókód: 2
Hossz: 147 perc
Megjelenés dátuma: 2003. szeptember 24.
Extrák: Interaktív menük, Közvetlen jelenetelérés, Interjúk, Werkfilmek, Galériák





Soha nem felejtem el, mikor két éve megnéztem a *Mulholland Drive* című filmet. Felálltunk egyik barátommal a moziból és síri csöndben gyalogoltunk csak percekig a pesti utcákon. Néhány száz méter után kb. ilyesmit mondtam: „Nem tudom, hogy ez mi volt pontosan, de marha jó volt!". Barátom csak helyeselt, majd nekiláttunk a film megfejtésének. Nem ment. Mondjuk ezen nem csodálkoztam, hisz a mű annak a David Lynch-nek munkája, akinek a *Dűnét* és a *Twin Peaks* című sorozatot is köszönhettük. Aki utóbbit nyomon követte, annak NAGYJÁBÓL lehet elképzelése, milyen a Mulholland Drive. Azért csak nagyjából, mert ez a film még a TP-n is túltesz. *Ez maga a szürrealista rémlátomás.* Pedig a történet elején semmi szokatlan nincs, igaz egyszerre több szálon is elindul a sztori. A főhős egy nő, Rita, aki egy baleset következtében teljes emlékezetkiesést szenved el. Céltalanul bolyong Los Angelesben, majd elbújik egy üresnek hitt házban. A lakás tulaja Betty rátalál a nőre, majd együtt kezdenek el nyomozni a nő titokzatos múltja iránt. A történet harmadik szála egy maffiakapcsolatokkal rendelkező filmrendező, aki egyre nagyobb bajba kerül. Ahogy haladunk előre a filmben a történet egyre kuszábbá válik, a szálak összekeverednek. Mégis minden nagyjából simán megy egészen a misztikus kék kocka megjelenéséig. Onnantól a filmben minden felborul, a karakterek megcserélődnek, minden megváltozik és kifordul önmagából. Lynch túltesz önmagán, ami azért – ha ismeritek a munkáit – *nem kis teljesítmény*.
Ez a hatalmas káosz teszi a filmet rendkívül élvezhetővé. Megnézhetjük tízszer is, mindig fogunk új dolgokat találni benne – de a végét egyszerűen nem fogjuk tudni megérteni. Talán így is van jól. Lynch mondta egyszer – nem szó szerint idézve –, hogy bizonyos rejtélyek és csak addig jelentenek izgalmat, amíg sötétben maradnak. Abban a pillanatban, hogy lerántjuk a leplet, a varázs megszűnik. Ezért jó ez a film, mert ránk bízza a megfejtését és a magyarázatát. Mindezt olyan képi és zenei hatásokkal teszi, melyek kiemelik a művet az átlagos filmek közül.
A Mulholland Drive-ot mindenkinek ajánlom, aki fogékony az elvont dolgokra és szeretné kicsit megtornáztatni a szürkeállományát. Szerintem kihagyhatatlan élmény!
DVD: A film két lemezen jelent meg. A 2-es számú lemezen találunk interjúkat, „Így készült" dokumentációt, és soksok egyéb infót is.







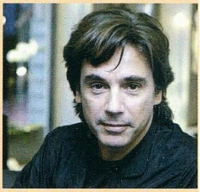
ZENE

Jean Michel-Jarre: Metamorphoses





Akik kedvelik az igényes elektronikus zenét, nincsenek túl jó helyzetben. Az „elektronikus" szó hallatán ugyanis sokan manapság a DJ kultúra által elterjesztett, néha többé, néha kevésbe igényes muzsikát értik, meg a mindenféle valós érték nélküli lévő hulladékot. Még szerencse, hogy azért maradt még egy-két olyan művész, aki mesterfokon képes **igazi** elektronikus zenét alkotni. Ott van például Vangelis, vagy a francia Jean Michel-Jarre. A '70-es években világhírnevűvé vált zenész munkáit rengeteg filmben hallhattuk, CD-it hallgatva az embernek folyamatosan jön az érzése, hogy „ezt is azt is hallottam már valahol". Emlékszem régen a Delta című műsor kezdetén is az ő száma szólt. :) Életműve eddig kb. 25 albumot számlál, mely mindet elmond.
A Metamorphoses című albumba 2000-ben megjelent és ez ugyanis talán az egyik legmélyebb, legösszetettebb és legérettebb Jarre album. Nem lehet csak egyszerűen hallgatni, ehhez le kell ülni és értelmezni kell. Fel kell fognunk azt a számtalan mondanivalót, melyet nekünk ez a francia zenész el akar mondani. Mindez a fantasztikus hangzás teszi teljessé, melyeknek köszönhetően a számok kristálytiszták. Az elektronikus hatások mellett sokszor hagyományos hangszereket is hallhatunk, például a *Rendez-Vous Á Paris* című szám gyönyörű csellója felejthetetlen. Ráadásul néha szokatlan „hangszerek" is feltűnnek (pld. mobiltelefon által zavart rádió). A számok többsége általában dallamos, de azért csak annyira, hogy ne veszítsék el jellegzetes hatásukat.
Jean Michel-Jarre albuma tehát egy fantasztikus elmélyülés, mindenkinek ajánlom, aki fogékony a művészi elektronikus dallamokra.



Veres Miki
veresmiki@576.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft
Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

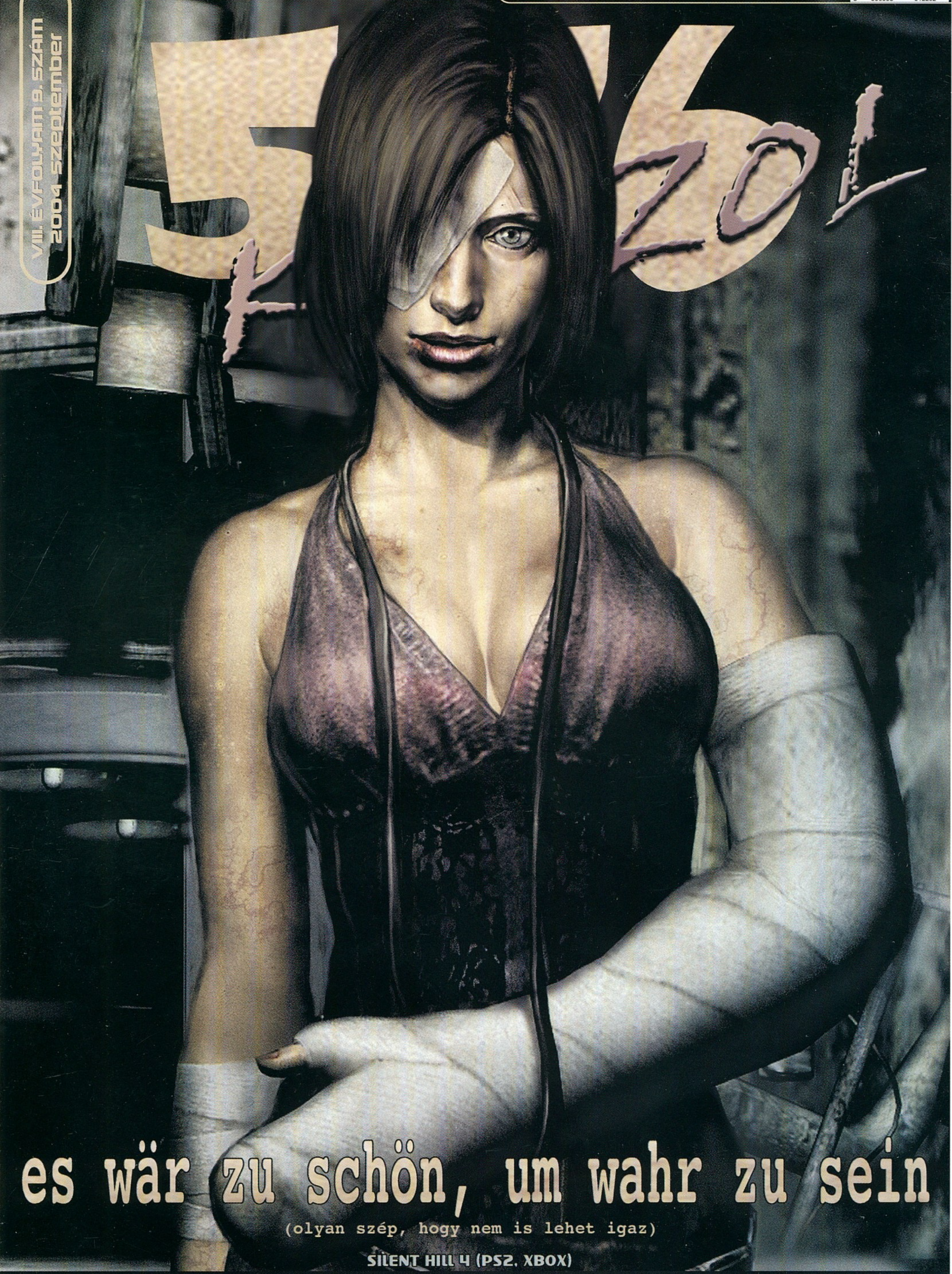
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

ELŐFIZETŐI AKCIÓ



Mindenki, aki október 31-ig előfizet az 576 Konzolra, egy ilyen Playstation 2 kulcs- és telefontartót kap ajándékba!

PS2 · XBOX · GBA · GCUBE
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
VIII. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2004 SZEPTEMBER



es wär zu schön, um wahr zu sein

(olyan szép, hogy nem is lehet igaz)

SILENT HILL 4 (PS2, XBOX)

HAVI TÉMÁNK: VIZUÁLIS MÁMOR 2. RÉSZ • PIXELHŐSÖK: A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI • HARDVER: SYSTEM LIN
HEADHUNTER REDEMPTION • SHELLSHOCK NAM '67 • KINGDOM UNDER FIRE • SHADOW OPS • SUDEKI • TALES OF SYMPHONI